MICRO manía

La pequeña

gran historia de los videojuegos



La pequeña gran historia de los VideoJuegos



Edita:
HOBBY PRESS, S.A.

Redacción:
Juan A. Pascual Estapé

Diseño:
Jesús Caldeiro

Coordinación y Edición:
Equipo Micromanía

Imprime:
Altamira

Depósito Legal : M-15.436-1985

Este coleccionable se incluye conjunta e inseparablemente con la revista **Micromanía**

ÍNDICE GENERAL



PRÓLOGO



unque pueda resultar difícil de creer, los videojuegos, tal y como los conocemos ahora, no existían hace 15 años. La razón es que no había ordenadores domésticos. Un PC con pantalla en blanco y negro, con 512K de RAM, sin sonido y con apenas 10 Megas de disco duro costaba más de un millón de pesetas, por lo que muy pocos podían permitirse el lujo de "jugar" con un aparato que sólo estaba disponible en grandes empresas y por supuesto, dedicado a otro tipo de tareas.

La historia del videojuego es necesariamente breve por reciente, pero es, al mismo tiempo, muy intensa. En Micromanía no sólamente hemos asistido a la evolución de esa historia, sino que de alguna manera nos sentimos partícipes de ella.

Desde hace 15 años en esta editorial dedicamos publicaciones al ocio informático; Hobby Press lanzó la primera revista de usuario no profesional –Microhobby Semanal– e inmediatamente después, la primera en toda Europa dedicada exclusivamente a los Videojuegos –Micromanía–.

Atrás quedaban los días en que un ordenador era un instrumento de

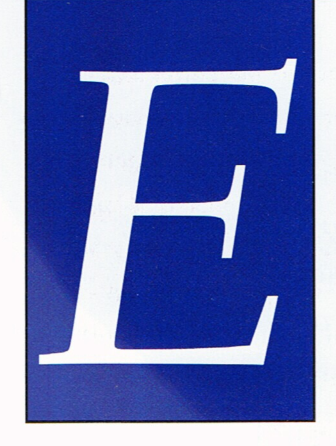


trabajo manejado por expertos...

Desde ese instante hemos sido testigos de importantes eventos en nuestra particular historia: los comienzos del videojuego, los primeros programas españoles, los concursos internacionales, las ferias, las visitas a todas y cada una de las más importantes compañías de la industria, las exclusivas, las mejores demos... y por supuesto, hemos asistido también a la constante evolución de los diferentes soportes en los que se ha basado: Spectrum, Amstrad, MSX, Commodore 64, Atari ST, Amiga, Consolas o PCs.

Los videojuegos de ordenador, sin distinción de plataforma, son revisados mes a mes en nuestra revista desde que hace más de 12 años aparece puntualmente en el quiosco y, aunque alguien pueda pensar que pecamos de inmodestia, lo cierto es que nadie sabe más que nosotros de la historia del videojuego, porque la hemos vivido y, en algunos aspectos, incluso la hemos fabricado. Por eso hemos querido editar este libro, para compartir con vosotros todos los momentos significativos de esta pequeña gran historia.

Domingo Gómez,
Director de Micromanía



l final del milenio se acerca. En pocos meses, nos veremos desbordados por multitud de recopilaciones, libros de memorias, y todo tipo de recordatorios, que nos permitirán obtener una visión resumida de los acontecimientos más importantes de este siglo.

Antes de que todo esto ocurra, en Micromanía vamos a intentar completar una labor que comenzó hace algo más de tres años: la creación del primer Anuario del Software.

Pese a que, en el siglo XX, el ser humano ha experimentado el mayor avance evolutivo de toda su Historia, no han sido muchos los avances científicos que pueden considerarse propios de este siglo. Entre los más llamativos se encuentran, sin duda, los cohetes espaciales, los satélites y, cómo no, los propios ordenadores.

Aunque la primera máquina de calcular vio la luz hace más de 300 años, el primer ordenador, definido como tal, no apareció hasta la primera mitad de este siglo. Tuvimos que esperar más de treinta años para que estas maravillosas máquinas se pusieran al alcance de cualquiera, dando lugar al término "Informática de Consumo" y, por simple evolución –el desarrollo del hombre siempre ha estado ligado al entretenimiento–, a los conocidos videojuegos.

Han pasado ya quince años desde que los primeros ordenadores domésticos comenzaron a interesar a millones de personas que apenas sabían utilizar una calculadora. Durante todo este tiempo, el esfuerzo de miles de entusiastas seguidores –así como de ávidos hombres de negocios– ha dado lugar a la creación de innumerables ordenadores y consolas, programas y periféricos, que han sido barridos por el Tiempo. Porque, si hay algo que puede sacarse en claro, tras revisar decenas de miles de páginas de revistas, miles de comentarios de programas, centenares de noticias transcendentales, y decenas de ordenadores y consolas de todo tipo, es que el Tiempo es lo único que permanece. El Tiempo, algunas privilegiadas compañías de software, y revistas como Micromanía, siempre fiel a la cita mensual que tenemos con todos vosotros, desde hace más de doce años.

Sed bienvenidos a este fascinante viaje por el pasado de los ordenadores. Descubriremos cosas que, con toda seguridad, os dejarán completamente boquiabiertos.

ALGUNAS CONSIDERACIONES INICIALES

Vamos, pues, a embarcarnos en un apasionante viaje que nos llevará a rememorar tiempos pasados, en los que los ordenadores disponían de 1 K



de memoria, los programas se almacenaban en cintas de cassette, y era necesario esperar más de 5 minutos para cargar un juego que apenas ocupaba 48 K.

Tal como hemos comentado en la presentación, el Anuario del Soft es un proyecto que se inició hace algo más de tres años. En esta primera andadura, hicimos un recorrido por la Historia de los ordenadores, a lo largo de la década de los ochenta. Este coleccionable, por tanto, intenta poner un broche de oro revisando los acontecimientos más importantes de la década de los noventa. La Historia del Hardware y el Software, sin embargo, es una historia continuada, donde unos acontecimientos están ligados con otros, y unos programas deben su existencia a la creación de técnicas experimentadas años atrás, por lo que no queremos presentar un Anuario fragmentado, en donde los usuarios nuevos puedan perderse. Esta es la razón por la que, en los primeros capítulos, haremos un pequeño resumen resaltando los acontecimientos más importantes de los años ochenta para, a continuación, comenzar, año a año –por algo se trata de un anuario– y, a partir de 1.990, a repasar más detenidamente todos los sucesos que han dado lugar a los programas y sus respectivas máquinas, tal como hoy los conocemos.

En cada capítulo, recordaremos con nostalgia las innumerables horas que pasamos disfrutando con los programas más importantes; descubriremos los ordenadores y consolas que marcaron una época; las noticias más impactantes, las sorpresas más inesperadas, las compañías más innovadoras, los personajes más polémicos, y todo aquello que merezca ser resaltado. Además, dedicaremos un apartado especial a La Súper Estrella del Año. Éste será el programa más destacado dentro de los doce meses comentados, siempre partiendo de la base de que, para gustos, están los colores, y no todo el mundo coincidirá con nuestra elección. En muy pocos casos, la Súper Estrella del Año será el mejor programa, o el más vendido; este galardón está reservado al título que ha dejado una huella más profunda en la Historia del Software, por ser el más popular, el más revolucionario, el iniciador de un género, o cualquier otra cualidad sobresaliente.

Igualmente, en nuestro Cuadro de Honor, tendrán cabida los diez mejores programas del año, aunando innovación, calidad, y posiciones en las listas de ventas.

Como última concesión nostálgica, derramaremos alguna lágrima de emoción al recordar las portadas y los contenidos más destacados de todos los números de la revista Micromanía.

Si estáis dispuestos a revivir con nosotros las maravillas e imperfecciones de otros tiempos, haceros un hueco en la Máquina del Tiempo, cerrad la escotilla y abrocharos el cinturón porque, ¡allá vamos!

Capítulo I

LOS INICIOS



Nuestra primera parada en este recorrido histórico nos lleva al año 1.984, fecha en la que se puso a la venta en nuestro país el ordenador Sinclair ZX Spectrum, iniciador de una revolución que, junto con máquinas como el Amstrad CPC, Commodore 64 y MSX, forjaron el nacimiento de una nueva industria.
Puesto que el Anuario del Software intenta ser un reflejo de los acontecimientos históricos que han tenido lugar en España, no deberíamos tener en cuenta lo que ha estado ocurriendo a nuestro alrededor. De hecho, a partir de 1.984, esto va a ser así porque, afortunadamente, la historia informática en España, en los últimos 13 años, ha seguido senderos paralelos a los tomados por el resto de países europeos.
Sin embargo, el espacio de tiempo que transcurre entre la creación de los ordenadores y la primera mitad de los ochenta es demasiado amplio, como para no tenerlo en cuenta.
Vamos, pues, a comenzar nuestra historia con una excepción, comentando los acontecimientos acaecidos en otros países, en los años anteriores al nacimiento de la Informática en España. Retrocedamos de nuevo unos cuantos años, unos cuantos siglos, incluso, para descubrir los extraños inventos que dieron lugar al ordenador, tal como hoy lo conocemos.

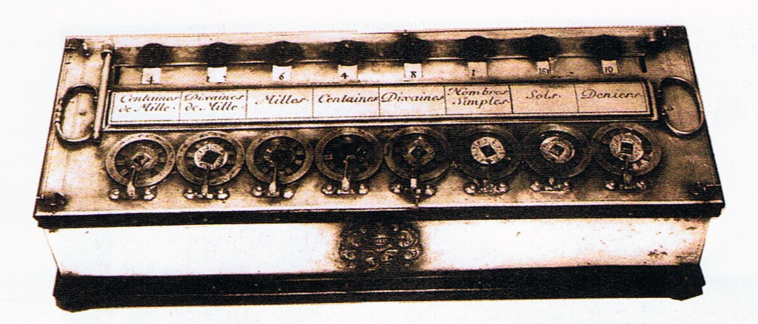
UN VIAJE POR EL ESPACIO CON TAN SÓLO 32 K DE MEMORIA

En la mayoría de las ocasiones en las que, actualmente, instalemos un programa en un ordenador con tan sólo 8 MB de memoria, obtendremos un mensaje que apenas diferirá de la típica frase: "No dispone de memoria suficiente para ejecutar esta aplicación".
Y es que, hoy en día, 8.192 K no suelen ser suficientes para ejecutar, ni siquiera, un simple juego. Sin embargo, habría bastado una cantidad 10 veces inferior, para



provocar el desmayo de cualquier científico que utilizase un ordenador, hace veinte años.
La evolución de los ordenadores ha sido imparable en las últimas décadas. Hace un par de años, aparecía una noticia en los periódicos de tirada nacional en la que se informaba que el Voyager 2, una sonda espacial que realiza fotografías de todos los planetas del Sistema Solar, está controlada por seis ordenadores que, en conjunto, disponen de una memoria de ¡32 K!
Mientras ordenadores con apenas 5 K de memoria viajan por el espacio, nosotros nos quejamos porque nuestro equipo con más de 8.000 K es incapaz de ejecutar ciertos programas...
El Voyager 2 fue lanzado al espacio en 1.977. En apenas 20 años, la memoria de un ordenador se ha multiplicado por 2.000. Inmediatamente, varias cuestiones nos vienen a la cabeza: ¿Cuál fue el primer ordenador? ¿Cómo funcionaba?
Los estudiosos del tema dividen la historia de los ordenadores en dos eras: La Era Mecánica, y la Era Electrónica. Desde máquinas de madera basadas en el funcionamiento de los relojes, hasta verdaderos monstruos de varios metros cuadrados capaces de dejar sin luz a toda la ciudad de San Francisco, los primeros

El Sinclair ZX Spectrum fue el iniciador de una revolución que, junto con máquinas como Amstrad CPC, Commodore 64 y MSX, forjaron el nacimiento de una industria.



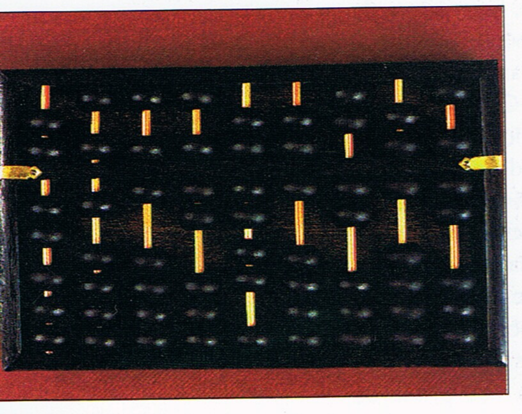
Arriba se puede observar la primera máquina para sumar y restar proyectada por Pascal en 1.647. Abajo, un prototipo de ábaco, ingenioso invento chino con más de 3.000 años de antigüedad.

ordenadores no se parecían demasiado a los pequeños portátiles que hoy en día conocemos y utilizamos...

LA ERA MECÁNICA

Si consideramos el ordenador como un ingenioso mecanismo que se dedica a manejar datos, en forma de largas filas de ceros y unos, podemos concluir diciendo que un ordenador, en su forma más simple, puede considerarse realmente una máquina de contar.

Esto permite asociar a los computadores con toda una larga lista de curiosos aparatos, que se han convertido en los antepasados de los ordenadores, tal como hoy los conocemos.



Así, debemos viajar hasta China, y retroceder algo más de 3.000 años, para encontrarnos con el primer antepasado del ordenador: el ábaco.

Este curioso invento oriental está considerado como la primera máquina de contar. Se trata, simplemente, de una serie de alambres verticales colocados paralelamente, donde se insertan unas bolas de madera, a modo de "pinchos morunos". El primer alambre almacena las unidades, el segundo las decenas, y así hasta un par de alambres más, ya que los chinos no necesitaban contar millones de cosas a la vez. Si aplicamos a este sistema la numeración decimal, inventada por los árabes, podemos comprobar que, para almacenar el número 25 en el ábaco, habría que introducir 5 bolitas en el alambre de las unidades, y 2 en el de las decenas. De esta forma, sólo se necesitan 7 bolas para hacer sumas, y no 25. Este ingenioso sistema fue utilizado durante siglos, hasta que otros mecanismos similares terminaron por desbancarlo.

Hay que esperar hasta el siglo XVII, para encontrar nuevos modelos interesantes. Aquí es donde comienza formalmente la Era Mecánica, llamada así porque una serie de inventores se dedican a crear las primeras calculadoras utilizando ruedas dentadas, todo de forma mecánica.

Así, en 1.642, Pascal, un prolífico científico que ha legado importantes leyes en los campos de la Física y la Química, inventó un "ordenador" que sumaba y restaba utilizando las mencionadas ruedas dentadas.

El mecanismo era muy sencillo. Todo se basaba en conjuntar cientos de ruedas dentadas de forma que, al mover una, hiciese girar a las demás. Cada diente de las ruedas tenía un número, y con ellas se podía sumar o restar simplemente moviendo las ruedas iniciales, que marcaban los números sobre los que se quería realizar la operación. Al mover una rueda, ésta movía a otra, y así sucesivamente,



formando una cadena de cientos de ruedas que al final marcaba el resultado de la operación. ¡Nada que ver los ordenadores actuales, ¿Verdad?!

En 1.671 esta calculadora fue perfeccionada por Leibnitz, que incluyó la posibilidad de multiplicar y dividir.

Las limitaciones todavía eran muchas, ya que sólo se podía realizar una operación a la vez, mientras que los científicos lo que deseaban era encadenar varias sumas o restas de forma continuada.

No hubo ningún invento revolucionario en el siglo XVIII, hasta que, unos años después, en 1.822, Charles Babbage creó una colosal máquina que servía para hallar senos –matemáticos, que sois unos mal pensados– y cosenos. Babbage tardó más de 11 años en terminarla, pues había que encajar las ruedas dentadas milimétricamente, y los mecanismos de relojería en los que se basaban estas primeras calculadoras no estaban muy evolucionados. ¡Quién iba a decirnos que el reloj es pariente lejano del ordenador!

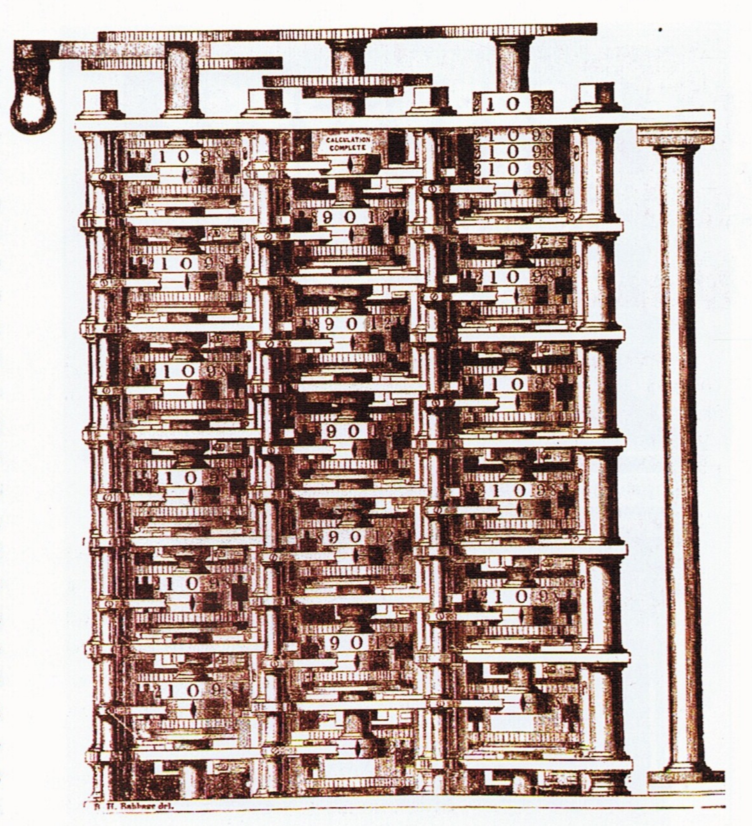
En 1.833 Babbage empezó otra nueva máquina, pero en 1.842 le quitaron el presupuesto, porque era inviable. ¡Sólo hace falta decir que la potencia para mover las ruedas iba a ser proporcionada por una máquina de vapor tan grande como una locomotora!

Sin embargo, ya se lograron éxitos importantes, pues se podían sumar dos números de cincuenta dígitos en un segundo y multiplicarlos en apenas un minuto. No está nada mal para un simple cacharro metálico...

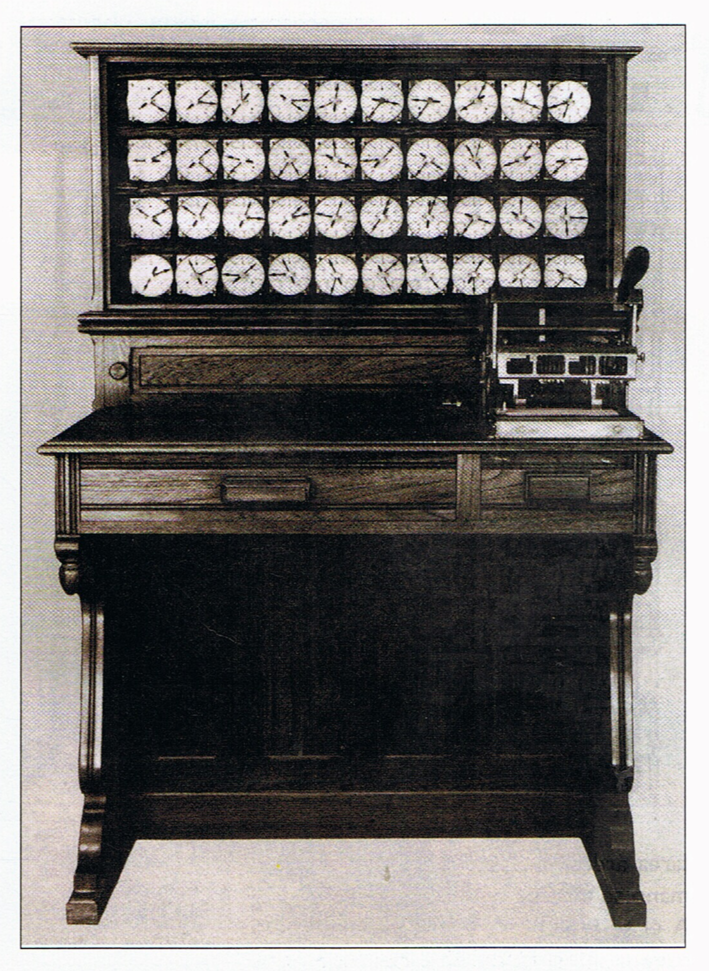
En 1.880, Hermann Hollerith tuvo la feliz idea de procesar el censo –la población– de todo Estados Unidos con una máquina, tarea árdua si tenemos en cuenta que a mano se tardaba ocho años.

A él se le ocurrió la idea de almacenar toda la información en tarjetas perforadas, para pasarlas después a una máquina capaz de entender este sistema de codificación. Así consiguió terminar el censo en tan sólo tres años. En 1.911, Charles R. Flint compró la patente de las tarjetas perforadas, para fundar IBM.

De esta manera, nos adentramos en el siglo XX, en donde los ordenadores van a experimentar un espectacular avance, impulsados por causas tan poco recomendables como es la guerra.



En la imagen de arriba se puede observar la máquina diferencial realizada por Charles Babbage en 1.822 para calcular e imprimir automáticamente las tablas naúticas y astronómicas.



En esta imagen se puede apreciar la máquina tabuladora eléctrica, patentada en 1.890 por Herman Hollerith, y que fue utilizada para obtener datos del censo poblacional de Estados Unidos.

En 1.937, cuando la Segunda Guerra Mundial comenzaba a convertirse en una peligrosa posibilidad, se desarrolló en Harvard –Estados Unidos– el MARK I, un calculador matemático capaz de trabajar con hasta 72 números de 23 dígitos. Se programaba con cintas perforadas y los datos se guardaban en tarjetas, también perforadas.

Paralelamente, se desarrollaba en Alemania el Z-1, que fue perfeccionado hasta alcanzar el modelo Z-3. Su principal innovación es que servía para realizar distintas tareas, según se programase. Todos los anteriores ordenadores eran de propósito específico: sólo servían para realizar una función determinada. Ambos proyectos eran, por supuesto, secretos, por lo que no se ha podido obtener mucha más información sobre su funcionamiento.

Según se iban desarrollando máquinas más elaboradas, iban emergiendo las grandes limitaciones de la tecnología mecánica, ya que la inercia de las piezas móviles necesitaba mucha energía para contrarrestarse. Además, la fiabilidad de los resultados no era muy elevada, debido a los ligeros desajustes en una sola pieza, que originaba un error muy grande en el resultado de la operación. Esto hizo que las investigaciones se encaminaran hacia otros campos, cerrándose así, de forma definitiva, la Era Mecánica.

LA ERA ELECTRÓNICA

1.939 fue le año en el que se decidió utilizar la energía eléctrica para suministrar la potencia a un ordenador, comenzando lo que se conoce con el nombre de Era Electrónica, que se extiende hasta nuestros días.

Esto supone una revolución muy importante, pues se van a cambiar todos los razonamientos relacionados con el aspecto físico –el hardware– y el funcionamiento de los ordenadores.

Las máquinas de la Era Mecánica y la Era Electrónica no se parecen nada entre sí: desaparecen las ruedas dentadas, los motores, los ejes, los mecanismos de



relojería, y nacen las válvulas, los cables, los pulsadores y los circuitos.

El primer elemento característico de la Era Electrónica es la válvula de vacío o triodo. En ella se va a almacenar la información. Si está encendida, se guarda un uno, y si está apagada, un cero. Nace así la lógica binaria, que supondrá otro gran paso a la hora de codificar datos con un ordenador.

La Era Electrónica está dividida en cuatro generaciones. La primera generación comienza en 1.939 y termina en 1.954. El primer ordenador de esta época se construyó en Iowa –Estados Unidos–, en 1.939, y se utilizaba para resolver ecuaciones de segundo grado con hasta 29 incógnitas. No obstante, el computador representativo de la generación fue el ENIAC, creado en 1.945 en la Universidad de Pensilvania. Estaba financiado por el ejército, y todos sus componentes eran electrónicos. Algunas de sus características principales, son simplemente impresionantes:

- Tenía 70.000 resistencias, 18.000 válvulas, y 10.000 condensadores.
- Pesaba 30.000 Kilogramos.
- Ocupaba 1.300 metros cuadrados.

No es de extrañar que, en cierta ocasión, cuando se produjo un cortocircuito en uno de sus mecanismos, dejó sin luz a toda la ciudad de San Francisco.

El gran problema de estas grandes máquinas es que el sistema de almacenamiento basado en válvulas de vacío necesitaba mucho espacio, y consumía mucha energía. Los programas se configuraban uniendo cables y pulsando botones, de forma totalmente artesanal, por lo que, para poder utilizarlos, había que ser prácticamente su constructor. Todo lo contrario que ahora, donde basta con pinchar con el ratón en unos pocos sitios, para crear nuestras propias aplicaciones.

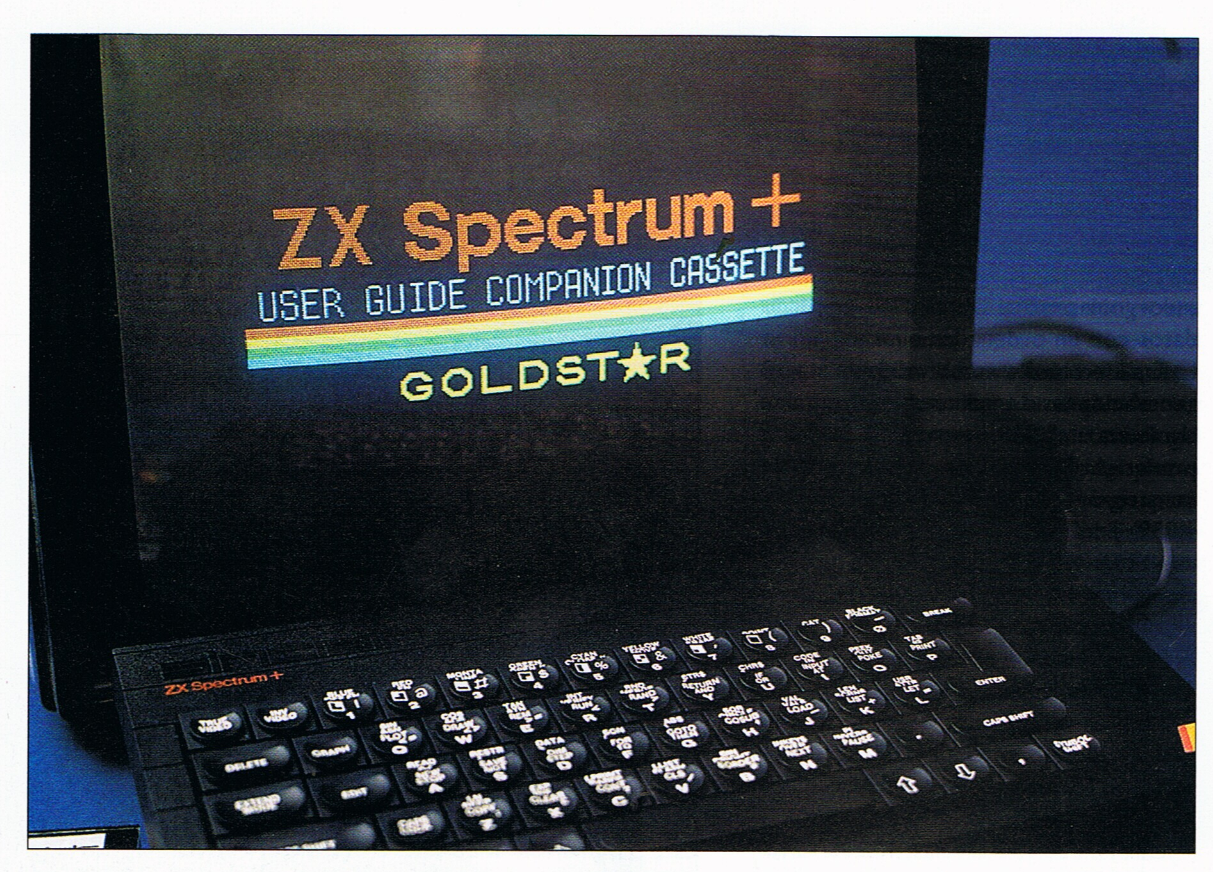


En esta imagen se puede apreciar la inmensidad que tenían los primeros computadores, en concreto el sistema IBM 7070 de 1.958. El espacio que ocupaban llegaba a ser impresionante.

Hasta 1.946 no aparece el concepto de "programa almacenado". Ya no hace falta "cablear" cada vez que se usa un nuevo programa. Basta con hacerlo una vez, para que quede almacenado en el ordenador. Los primeros equipos que usan este sistema son el EDVAC en EE.UU. y el EDSAC en Inglaterra.

Hay que esperar hasta 1.951, para encontrarnos con el primer ordenador comercial, el UNIVAC I, que incorporaba una cinta magnética para almacenar los datos, y un funcionamiento basado en los diodos. También IBM comienza a poner a la venta sus primeros ordenadores, con los modelos 600 y 700.

De nuevo nos encontramos ante un nuevo paso decisivo: el ordenador deja de ser un instrumento enclaustrado en las universidades más importantes o en los cuarteles generales y oficinas de los servicios de inteligencia, para ponerse en



El Sinclair ZX Spectrum Plus vino a renovar el aspecto externo de su antecesor, lo que le asemejaba más a los ordenadores que hoy día conocemos –en su aspecto, únicamente–.

manos del gran público. Al menos, del público con una enorme cantidad de dinero, que es lo que solían costar aquellos primeros modelos, accesibles sólo para las grandes multinacionales y asociaciones científicas.

Entramos así de lleno en la segunda generación, marcada por el nacimiento, en 1.955, del transistor, que se extenderá hasta 1.964. También en esta época comienza a utilizarse las memorias magnéticas –la información se almacena imantando ferritas o trozos de hierro–, sentándose las bases de los actuales disquetes. No obstante, la mayor aportación es la creación de los primeros lenguajes de alto nivel, como son el Fortran, Cobol o Lisp. Esto facilita el trabajo de los programadores, que ya no tienen por qué ser expertos en electrónica, para utilizar los programas.

Poco a poco, los años van pasando, y la definitiva consolidación del ordenador como una herramienta de trabajo comienza a convertirse en realidad.

La tercera generación inicia su andadura en 1.965, fecha de presentación de los circuitos integrados, que reducen el tamaño de los ordenadores. Al menos, ahora ya caben en una habitación. A esto



contribuyeron las memorias semiconductoras, mucho más fiables e infinitamente más pequeñas que las válvulas de vacío, lo que posibilita que los computadores dispongan de mucha más memoria, en un espacio menor.

Otra de las aportaciones de los años sesenta, es la aparición de los Sistemas Operativos, es decir, programas especializados que se encargar de transmitir las órdenes de usuario al ordenador, de una manera sencilla.

Al principio, cada ordenador disponía de su propio sistema operativo, con el consiguiente lío que esto producía entre los usuarios, sobre todo a la hora de intercambiar programas.

IBM fue la primera empresa que trató de unificar criterios, poniendo a la venta varios modelos que utilizaban el mismo sistema operativo. Así nació la mítica gama de ordenadores S/360.

También, por esta época, se empieza a hablar de los ordenadores refiriéndose al tamaño de sus "palabras" de memoria –ordenadores de 8, 16, 32 bits, etc.–, un término que aún se utiliza en la actualidad. De hecho, es precisamente en 1.975, cuando comienzan a fabricarse los ordenadores tal como hoy los conocemos, dando lugar a la cuarta generación, que todavía no ha terminado.

El elemento clave es un diminuto circuito integrado que va a revolucionar el mundo de la informática: el chip.

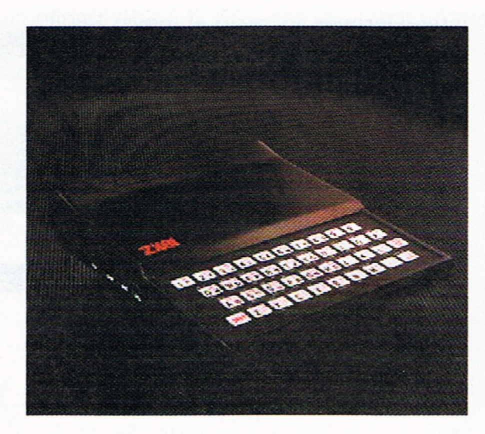
Nacen así los primeros microprocesadores o CPUs, unos chips especiales que controlan prácticamente todos los recursos del ordenador, convirtiéndose en el "cerebro" de la máquina. El primer procesador importante fue el I-8008 de Intel. Después apareció el mítico I-8080, que se instauró en los primeros modelos de ordenadores PC; el Z80 de Zilog, presente en los equipos ZX Spectrum, el M6800 de Motorola, y así hasta alcanzar la actual gama de procesadores, derivados de los antiguos I8086, I80286, I80386, I80486, etc.

Esto nos acerca a los primeros años de los 80, donde la filosofía de fabricación de ordenadores ha dado un cambio radical, pues los fabricantes ya no construyen sus modelos agrupando determinadas componentes, sino que todo el trabajo de creación se orienta hacia el microprocesador: se elige una CPU y, a partir de ahí, se desarrollan el resto del equipamiento.

Este sistema se sigue manteniendo en nuestro tiempo, de manera que aún nos hallamos inmersos en la cuarta generación. ¿Existirá algún día una quinta generación? Los expertos están seguros de que así será, en cuanto los ordenadores sean capaces de entender el lenguaje natural, con los infinitos tonos existentes, según la persona que les habla. Los primeros pasos en este sentido ya se están dando.



El MSX se realizó con el objetivo de que diferentes compañías electrónicas lo incorporasen, algo así como lo que IBM hizo para los clónicos.



El Sinclair ZX 81 fue uno de los primeros ordenadores personales que el señor Clive Sinclair lanzó al mercado, con un precio realmente reducido: menos de 30,000 pesetas.

DE VUELTA A CASA

Henos aquí, plantados en los primeros años de la década de los ochenta, dispuestos a examinar el panorama lúdico-informático que precede al nacimiento de los ordenadores personales de 8 bits.



Hasta ese momento, la presencia de computadores puede considerarse anecdótica. Si bien es cierto que, ya desde los años 60, existían aventuras conversacionales del estilo de las míticas «The Colossal Cave», o «Zork», éstas sólo funcionaban en ordenadores PDP y similares, instalados en universidades o centros de estudios científicos, al alcance sólo de los privilegiados. En España, tuvimos que esperar hasta 1.980 para poder disfrutar de las primeras máquinas recreativas, las populares "máquinas de marcianitos", que nos mostraron los primeros juegos, del estilo de «Ping Pong», «Pac Man» –el clásico "comecocos"–, «Galaxian» y «Space Invaders».

A principios de 1.982, se comercializaron las primeras consolas ATARI, equipadas con cartuchos, que nos permitían disfrutar de estos primeros títulos en nuestra casa, así como otros igualmente populares, como «Robotron» o «Invasores». También, en este año, comenzaron a verse los primeros ordenadores domésticos, importados directamente de Francia o Gran Bretaña. Entre ellos, destacaban los distintos modelos de ordenadores Sharp, Amstrad PCW, Dragon 32, ZX-80 y ZX-81. Un año después apareció el mítico Commodore 64, el único que sobrevivió a esta primera oleada, y compitió codo con codo con los futuros ZX Spectrum, MSX y Amstrad CPC, los auténticos dominadores del mercado.

El Commodore 64 era un ordenador bastante avanzado para su época. Equipado con un procesador 6510 de 8 bits, disponía de 64 K de memoria, teclado de plástico profesional y un sistema de almacenamiento basado en las cintas de cassette aunque, a diferencia del otros modelos, éste venía acoplado directamente en el ordenador. Puesto que, en aquella época, no existían los monitores, al menos desde el punto de vista doméstico, había que conectarlo a un televisor.

La presencia de los Commodore 64 en nuestro mercado se mantuvo hasta finales de la década, pero su arranque fue



muy lento. Todos los modelos anteriormente citados se vendieron de forma muy limitada, con apenas unos cuantos cientos de ordenadores distribuidos a nivel nacional. Hay que esperar hasta el año 1.984, para hablar del verdadero inicio de la industria informática española.

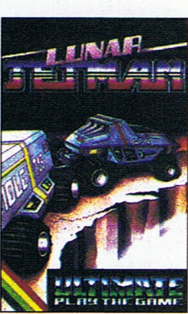
A principios de año, con unos meses de retraso en relación a otros países europeos, se presentó en el ordenador Sinclair ZX Spectrum, en versiones de 16 y 48 K. Su precio de salida se acercaba a las 45.000 pesetas, precio que fue disminuyendo a lo largo de los años, hasta estabilizarse en torno a las 20.000 pesetas. Se trataba, sin duda, de una máquina revolucionaria: barata, potente, versátil, y relativamente fácil de utilizar. Enseguida se convirtió en un éxito en toda Europa, éxito que también se repitió en España, pues fue el regalo de moda de las navidades de 1.984. Por primera vez, teníamos a nuestra disposición un entretenimiento con el que se podía jugar, aprender, crear, e incluso realizar trabajos profesionales.

Así, pudimos disfrutar de los primeros programas, que se incluían, gratis, al comprar el ordenador, o eran importados por las tiendas de informática directamente de Inglaterra. Entre ellos, se encuentran la popular saga de Horace: «Horace», «Horace Goes Skiing», «Horace & the Spiders»; «Full Throttle»,

El Commodore 64 era un ordenador bastante avanzado para su época, con un procesador 6510 de 8 bits, disponía de 64 K de memoria y teclado de plástico, con un cassette como sistema de almacenamiento.







Arriba se pueden ver las carátulas de algunos de los primeros juegos desarrollados para ZX Spectrum —«Atic Atac», «Alchemist» y «Lunar Jet Man»— revolucionarios para la época.

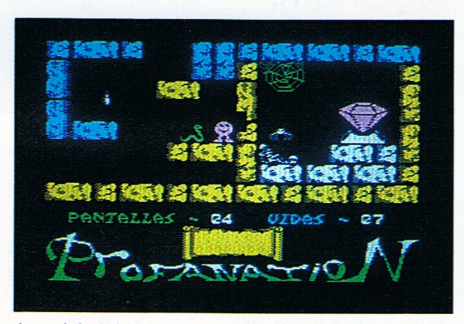
un juego de motos, «Chequered Flag», el primer juego de coches; «Psion Chess», un programa de ajedrez; o los clásicos «Asteroids» y «Space Invaders». Todos ellos no eran más que meros experimentos que apenas aprovechaban las posibilidades del ordenador, ya que éstas no se conocían. No obstante, sirvieron de trampolín para que, a su alrededor, surgiesen la primera distribuidora española, Erbe, la primera revista especializada, nuestra añorada revista hermana Microhobby, y la primera compañía nacional, la mítica Dinamic.

EL NACIMIENTO DE UNA INDUSTRIA

Las dos grandes compañías dominadoras del mercado europeo, sin embargo, eran las británicas Ocean y Ultimate. Ellas crearon los primeros programas de calidad que vendieron miles de copias, y dieron a conocer los primeros sistemas de programación, sentando las bases que serían seguidas en los años sucesivos.
Acostumbrados a disfrutar con los clásicos arcades de las máquinas recreativas, nos sorprendimos con nuevos e inteligentes géneros, que nos abrían nuevos mundos para explorar.
Ocean se especializó rápidamente en juegos deportivos, destacando los inimitables «Match Day», un juego de fútbol, y «Daley Thompson's Decathlon», un arcade de atletismo.
Ultimate, la gran reina de las videoaventuras, nos ofreció los primeros programas que, verdaderamente, aprovechaban las posibilidades de las nuevas máquinas: gráficos coloristas, movimientos suaves,



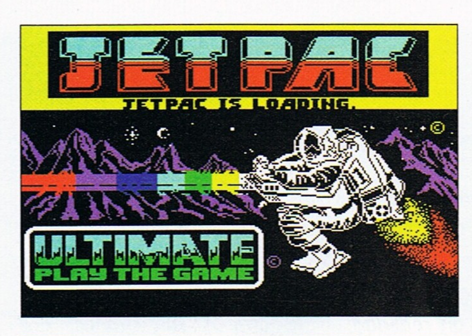


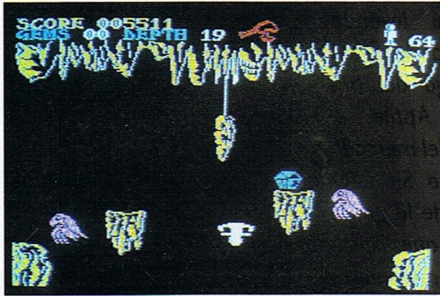


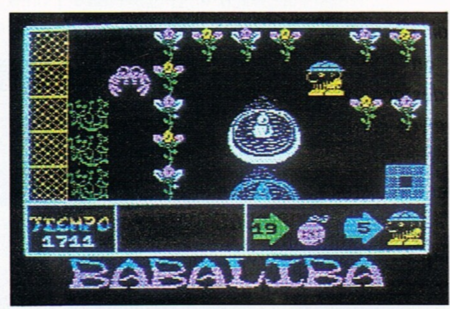
La calidad de los juegos, tal y como corren nuestros días, era bastante lamentable. Sin embargo, títulos como «Profanation» o «Atic Atac» fueron realmente innovadores en su momento.

cientos de pantallas, dificultad endiablada, y una adicción sin límites. Así, podemos destacar títulos como «Atic Atac», ambientado en una tétrica mansión; «Underwurlde», y «Sabre Wulf», de parecido desarrollo, pero mucho más avanzados, pues debíamos recorrer multitud de









No sólo de software extrajero comía el Spectrum. La compañía Dinamic hizo que juegos como «Babaliba» o «Video Olympic» se vendieran en todo el mundo y alcanzasen un natable éxito.

laberintos, combatiendo a los enemigos y recogiendo objetos –armas, pociones y demás–, hasta encontrar varios pedazos de un amuleto.

A partir de aquí, otras compañías surgieron, dando lugar a los primeros clásicos, como Imagine y su «Alchemist», la primera videoaventura conocida; Psion y «Match Point», un gran simulador de tenis; «Flight Simulator», el primer simulador de vuelo, o «Jet Pac» y «Jet Man» de Ultimate, dos adictivos arcades espaciales.

No podemos olvidarnos, por supuesto, de la primera compañía española, Dinamic que, por primera vez, nos permitió disfrutar con juegos de primerísimo nivel, en perfecto castellano. Fundada por los hermanos Ruiz con un simple Spectrum, sus primeros títulos ya pertenecen a la leyenda del software español.

Los más viejos del lugar recordarán con nostalgia «Video Olympic», un juego de atletismo que, varios años después de su creación, llegó a ser número uno en ventas en Inglaterra; «MapSnatch», un "wargame" en toda regla, donde debíamos regir el destino de Europa; «Yengh», la primera aventura conversacional en castellano, ambientada en un mágico mundo de cavernas; y la estrella «Saimazoon», el inicio de una trilogía protagonizada por Johnny Jones, el hermano del famoso Indiana, enfrentado a múltiples y desafiantes peligros en una videoaventura en donde debía encontrar varios sacos de café, perdidos en la selva amazónica.

Son todos estos programas simples ensayos ampliamente superados en la segunda mitad de la década de los ochenta, que analizaremos debidamente en las próximas páginas.

Nuevas máquinas, nuevos géneros, y nuevas sorpresas nos esperan, vitales para comprender el presente informático, tal como hoy lo conocemos.

«Jet Pac», «Knight Lore» y «Renegade» fueron otros de los primeros juegos para ZX Spectrum, de los que se pueden ver sus carátulas en las imágenes de abajo.







EL HOMBRE



n la actualidad, todavía se mantiene la costumbre, muy común en el mundo de la informática, de asociar el nombre de una persona con un determinado proyecto. El ejemplo más conocido es el de Bill Gates, dueño de la todopoderosa Microsoft.

Clive Sinclair



No obstante, detrás de nuestro amigo Bill, trabajan a destajo miles de empleados que se encargan de materializar todos los proyectos llevados a cabo por Microsoft.

Las cosas, a principio de los ochenta, eran muy distintas: cuando una persona quedaba inevitablemente asociada a una determinada máquina, era porque ella misma, en solitario, quizás en un destartalado garaje o en el cuarto trastero de su casa, había creado ese ordenador, de forma artesanal, convirtiendo su sueño en realidad. Así, forjaron su leyenda genios de la talla de Steve Wozniak, ideólogo del primer ordenador Apple, el gran dominador del mercado norteamericano, o Sir Clive Sinclair, creador de la gama de ordenadores que llevan su nombre, y el protagonista de esta historia.

Clive Marles Sinclair nació en Surrey, Inglaterra, en 1.940. Desde pequeño, destacó en áreas tan significativas como la electrónica y las matemáticas, llegando a idear el sistema binario –el "abc" de la Informática–, sólo que, cuando lo dio a conocer, se enteró de que ya estaba inventado.

Al alcanzar la mayoría de edad, Clive decidió no ir a la Universidad, argumentando que aprendería más por su cuenta. De esta forma, escribió para varias revistas y trabajó en diversas compañías, hasta que reunió el suficiente dinero para fundar, en 1.962, la Sinclair Radionics Ltd. La idea de Clive Sinclair era ofrecer a sus clientes una compañía especializada en miniaturización: cualquier componente electrónico que llegaba a sus manos, era devuelto a las pocas semanas con un tamaño mucho más reducido. Esto llevó a nuestro insigne personaje a crear, en 1.980, el ordenador más pequeño y más barato del mundo: el Sinclair ZX-80. Su diseño era revolucionario: medía 22.86 x 17.79 cm; no tenía monitor, ya que podía utilizarse cualquier televisor, y su precio rondaba las 30.000 ptas. Pese a sus limitaciones –no podía hacer operaciones en punto flotante–, se vendieron más de 50.000 ZX-80 en toda Europa. El éxito había sido abrumador.

Al año siguiente, apareció el ZX-81. A un precio similar, podía operar con cualquier cantidad de números, disponía de un teclado más resistente, un sistema operativo basado en el lenguaje BASIC y, atención, ofrecía la increíble cantidad de ¡1 K de memoria! Algo así como 16.000 veces menos que los ordenadores actuales. Pese a

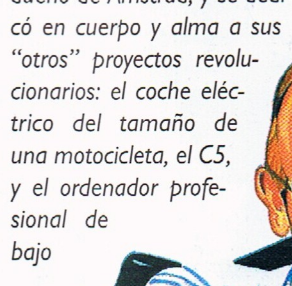


QUE MARCÓ UNA ÉPOCA

ello, más de 300.000 unidades se instalaron en los hogares europeos, permitiendo obtener a la empresa Sinclair los suficientes ingresos para lanzar, en 1.982, los ya clásicos ordenadores ZX Spectrum, en versiones de 16 y 48 K de memoria. Estas nuevas máquinas disponían de la suficiente potencia para ejecutar programas verdaderamente complejos. Equipadas con un procesador Zilog Z80 de 8 bits a algo más de 4 Mhz, eran capaces de utilizar hasta 8 colores simultáneos en pantalla. Los programas se cargaban desde cintas de cassette, mediante un reproductor externo –servía cualquier tipo de cassette; como más malo, mejor–. Pese a que la carga de un simple programa de 48 Ks tardaba algo más de cinco minutos, siendo muy frecuentes los errores de lectura, el ZX Spectrum se convirtió en el ordenador más popular de la década de los ochenta, con un parque de varios millones de ordenadores vendidos en toda Europa, y miles de programas de los más variados estilos con los que disfrutar. El sueño de Sir Clive Sinclair se había cumplido, introduciendo la Informática en todos los hogares europeos, iniciando así una industria que hoy en día alcanza su punto más álgido.

La buena estrella de Sinclair, sin embargo, duró poco: a finales de los 80, vendió la compañía a su más poderoso competidor, Alan Sugar, dueño de Amstrad, y se dedicó en cuerpo y alma a sus "otros" proyectos revolucionarios: el coche eléctrico del tamaño de una motocicleta, el C5, y el ordenador profesional de bajo coste, llamado QL, que fueron un rotundo fracaso. Clive Sinclair se apartó definitivamente del panorama informático, confirmando la gran regla de que el mundo está lleno de genios realmente incomprendidos.

¿Volverá algún día? Ciertos rumores extendidos hace un año, revelaban que estaba preparando un nuevo ordenador revolucionario, por lo que aún habrá que esperar algún tiempo para confirmar si se convierten en realidad. Quién sabe...

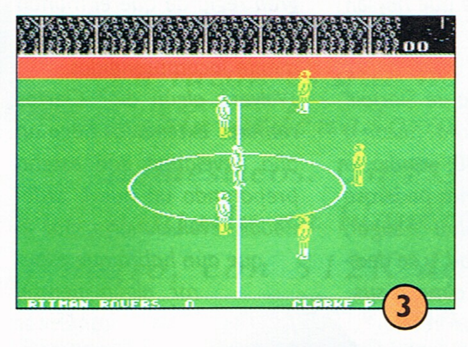


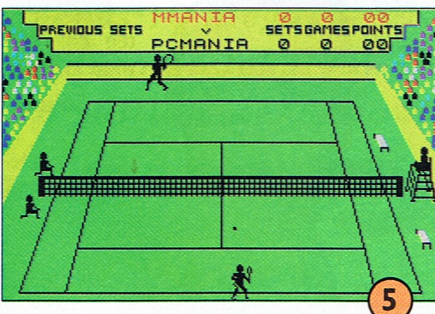


El Cuadro de Honor

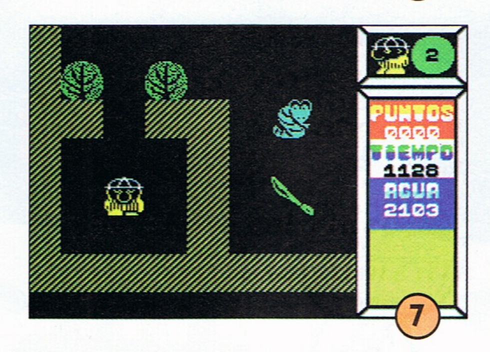


1


3



5



7

LA SÚPER



Resulta difícil elegir el programa más destacado de los primeros años de nuestra historia, cuando casi cada nuevo título representa la creación de un nuevo género. A pesar de ello, todas las miradas han terminado apuntando al irrepetible «Sabre Wulf» de Ultimate. Esta videoaventura puso un poco de luz en la oscuridad que significaba el nacimiento de una nueva

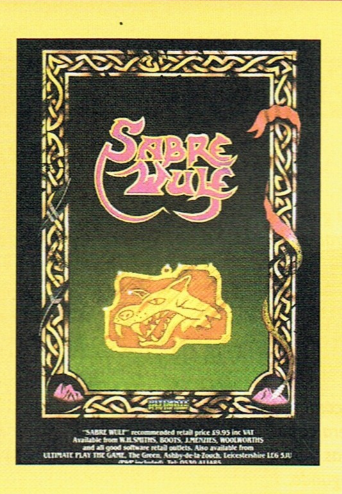


8



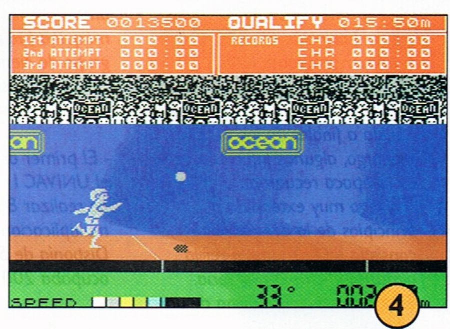
ESTRELLA

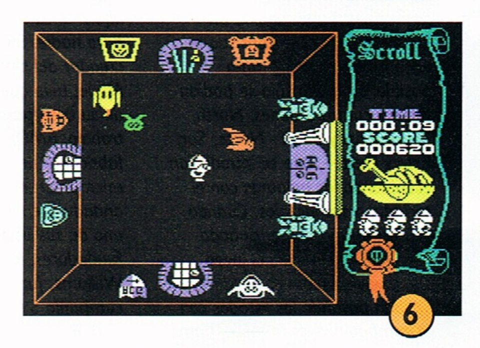


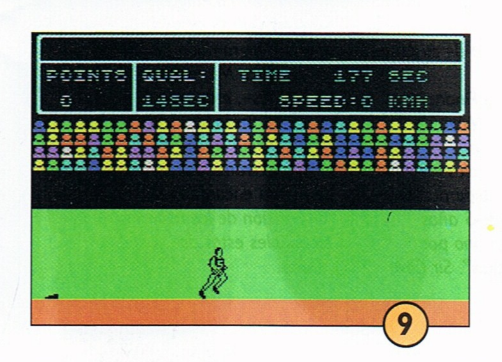


forma de entretenimiento. «Sabre Wulf» no sólo presentaba unos gráficos coloristas, unos movimientos suaves y rápidos –en máquinas que apenas llegaban a los 5 Mhz de velocidad–, sino que incluía cientos de pantallas en escenarios laberínticos, creados a partir de bloques iguales; una técnica de programación utilizada en cientos de programas durante los siguientes diez años.











1.- Underwurlde
2.- Sabre Wulf
3.- Match Day
4.- Decathlon
5.- Match Point
6.- Atic Atac
7.- Saimazoon
8.- Alchemist
9.- Video Olympic
10.- Jet Pac



El anecdotario

Qué sería de una historia sin anécdotas. Posiblemente, una anécdota sin historia. Por fortuna, el mundo de los ordenadores está plagado de ellas, y nosotros vamos a intentar recopilarlas en cada uno de los capítulos. Nuestro primer Anecdotario está dedicado a los primeros años de la informática, cuando la propia realidad se entremezcla con la leyenda; noticias curiosas que se han ido transmitiendo a lo largo de los años, grabadas con letras de oro en la memoria de los usuarios más veteranos.

- La primera reseña intenta responder a la pregunta "¿cuál fue el primer videojuego?". La mayoría coincide en afirmar que el primer programa lúdico conocido fue «Colossal Cave», una aventura conversacional creada a finales de los 60. Sin embargo, algunos informáticos de la época recuerdan un tipo de juego muy extendido a principios de la década, que consistía en una simple rejilla almacenada en la memoria. Esta rejilla tenía la forma de un laberinto, en una de cuyas casillas estaba escondido un personaje. El juego consistía en encontrarlo lo más pronto posible. Para ello sólo se podían utilizar cuatro órdenes: North, South, East y West –Norte, Sur, Este y Oeste–, que se introducían escribiendo las palabras con el teclado, o sus iniciales. Cuando se encontraba al mencionado "amo del calabozo", el juego terminaba. Los programadores se iban pasando los listados con la composición de la rejilla, para retarse unos a otros. Nada que ver con los juegos on-line actuales, a través de Internet...

- En 1.623, Wilhelm Schickard ideó una máquina de calcular que podía sumar y restar con 6 dígitos, aunque durante más de 300 años nadie creyó en su existencia. Casualmente, en 1.935 aparecieron los planos, pero se perdieron en la guerra, para volverse a encontrar cinco años después. En 1.960, la máquina fue reconstruida por un grupo de científicos, que confirmaron su correcto funcionamiento.

- El primer ordenador comercial, el UNIVAC I (1.951), era capaz de realizar 8.333 sumas y 555 multiplicaciones por segundo. Disponía de 5.000 válvulas, y ocupaba 200 metros cuadrados.

- Los primeros años de la informática no fueron sencillos para nadie. Steve Wozniak, el creador del primer ordenador Apple, tuvo que utilizar el garaje de su casa para completar su trabajo. AMD, empresa fabricante de microprocesadores, comenzó su andadura en la sala de estar de uno de sus ocho socios fundadores, en 1.969. Roberta Williams, fundadora de la compañía Sierra, desarrolló su primera aventura conversacional, «Mystery House», en la cocina de su casa.

- En un artículo del Financial Times, fechado en Mayo de 1.979, se decía: "Los ordenadores personales evolucionan tan rápidamente, que en un plazo de 5 años podremos adquirir uno por menos de 100 libras". Sir Clive Sinclair leyó el artículo, y a los pocos meses ya había puesto en el mercado el ordenador ZX-80, a un precio de 99.95 libras.

- «Video Olympic» de Dinamic, uno de los primeros videojuegos creados en España (1.984), no obtuvo demasiada repercusión en su primer lanzamiento. Sin embargo, varios años después, se convirtió en número uno de ventas en Inglaterra, gracias a su reedición bajo un sello "budget", a un precio reducido.

- Una encuesta realizada hace unos años, reflejaba que las teclas que más se desgastaban en los ordenadores ZX Spectrum eran "Symbol Shift" y "P".

- Cuando se habla de la primera compañía española, hay que recurrir a Dinamic. Pero mucho antes, otros programadores españoles ya triunfaban fuera de nuestras fronteras. A principios de 1.984, «La Pulga» y «Fred» –antecesor del clásico «Sir Fred», programado por Fernando Rada, Paco Menéndez y Carlos Granados–, eran muy conocidos en Gran Bretaña, incluso antes de que aquí se comercializase el ZX Spectrum. Indescomp fue la empresa encargada de poner a disposición de los usuarios españoles estos dos grandes títulos.

1985 - 1989



Capítulo 2

LA EDAD DE ORO DE LOS ORDENADORES

Pese a los pocos años transcurridos desde la creación de los primeros videojuegos, la corta –pero intensa– Historia del Software puede vanagloriarse de haber disfrutado de una auténtica Edad de Oro, equiparable a otras gloriosas épocas acontecidas en historias más importantes.

No es difícil descubrir cuál es. La mayor parte de los aficionados a los ordenadores que superan los veinte años de edad, terminan apuntando a alguno de los últimos cinco años de la década de los ochenta, cuando se les pregunta sobre sus mejores recuerdos relacionados con los videojuegos.

¿Eran acaso, los programas de hace diez años, mejores que los de ahora? ¿Se disfrutaba mucho más que en la actualidad? En absoluto. No es una cuestión de diversión, o de mayor o menor calidad de los juegos. Para que tenga lugar una verdadera Edad de Oro, hace falta que confluyan un conjunto de factores mucho más trascendentales. Eso fue precisamente lo que ocurrió a finales de la década los 80.

Situémonos, por un momento, en 1985, fecha del verdadero arranque de la industria informática. Por aquel entonces, un inexperto usuario deseoso de descubrir una nueva forma de entretenimiento, podía elegir entre tres o cuatro ordenadores de vanguardia –MSX, Commodore 64, Amstrad CPC y ZX Spectrum–, por un precio inicial que rondaba las 45.000 pesetas, precio que fue disminuyendo en años sucesivos hasta estabilizarse alrededor de las 20.000 pesetas. La primera característica fundamental que nos permite definir esta Edad de Oro, es que un ordenador adquirido en aquella época, podía mantenerse en la cresta de la ola durante 4 o 5 años, sin necesidad de invertir una sola peseta en hardware. Puesto que estas máquinas no eran mejorables –más allá de un nuevo joystick, un nuevo teclado o una impresora–, los nuevos programas podían utilizarse sin problemas en equipos adquiridos años atrás.

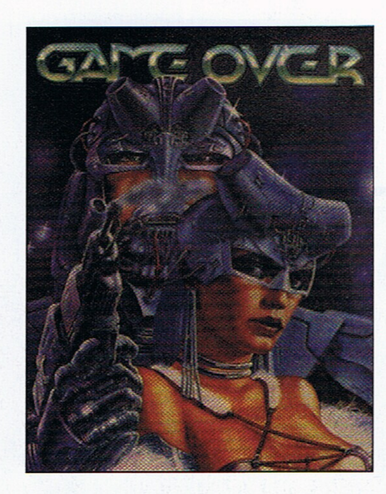
La propia arquitectura de estos ordenadores, con un sistema operativo basado en el lenguaje BASIC, y un código máquina no demasiado complejo, permitía que cualquier persona con unos mínimos conocimientos de programación pudiese crear sus propios programas. De hecho, los videojuegos comerciales solían estar realizados por un único programador, que se encargaba de realizar todas las tareas de diseño de los gráficos, sonido, y creación del programa, de forma totalmente individual. Fueron muy frecuentes los casos de habilidosos programadores con apenas 15 años de edad que, de la noche a mañana, se convirtieron en millonarios, gracias a la venta de un juego que habían ideado en el dormitorio de su casa.

Los MSX vinieron a revolucionar el mundo de los videojuegos, convirtiéndose en un estándar al servicio de distintas compañías –Pioneer, GoldStar, Sony...–.



Este fenómeno dio lugar a la creación de centenares de casas de software, formadas por grupos de amigos o familiares, que pusieron en el mercado miles de títulos de la más variada calidad. En España, las compañías nacionales superaban la decena, comercializando títulos que nada tenían que envidiar a aquellos que nos llegaban desde Francia, Alemania o Inglaterra. Si a todo ello unimos el hecho de que los videojuegos costaban 875 pts, no es de extrañar que títulos como «Fernando Martín», «Emilio Butragueño Fútbol», «Mad Mix Game» y «Game Over» vendiesen entre 50.000 y 100.000 unidades sólo en España, frente a los pocos millares que alcanzan los éxitos actuales. Todas estas características tan especiales, sentaron las bases de una comunión perfecta, un equilibro entre los creadores-compradores de hardware y de software, que tanto echan de menos los juegoadictos nostálgicos, y que es muy difícil que se vuelva a producir. Las condiciones actuales del mercado del videojuego son, por completo, diferentes. El desembolso inicial para comprar un ordenador de vanguardia ronda las 200.000 pesetas, aún a costa de saber que, en un par de años, se va a quedar completamente anticuado. Si, además, no se quiere

El Amstrad CPC 464 poseía mayores prestaciones que su competidor más directo, el ZX Spectrum; 64 Kb frente a 48, un más eficiente tratamiento del color, y cassete incorporado.



Al amparo de un mercado de ordenadores variado y de calidad, a un precio muy ajustado, surgieron numerosas compañías españolas de programación, como Dinamic.

perder el carro de la modernidad, hay que realizar una inversión adicional cada cuatro o cinco meses –ya sea para adquirir más memoria, un nuevo procesador, o una más avanzada tarjeta gráfica–, que nunca suele bajar de las 30.000 pesetas. Todo, para adquirir programas cuyo precio oscila entre las 7.000 y las 10.000 pesetas, y cuya creación solo es accesible para las superprofesionalizadas compañías de software que emplean a cientos de programadores, músicos, grafistas o guionistas, todos ellos auténticos expertos en sus respectivos campos. Los programas amateurs han quedado relegados al shareware o al freeware, con escasas posibilidades de ganar el dinero suficiente para dedicarse a esta profesión. No queremos, sin embargo, convertir esta reflexión en un canto a la nostalgia y al "tiempos pasados fueron mejores". Lo pasado, pasado está, y no por ello es necesariamente mejor, sino diferente. Si bien, hace diez años, disfrutábamos de unos beneficios que hoy en día nos parecen inalcanzables, esto provocó que, durante un lustro, los programas apenas evolucionasen. El esfuerzo que, en la actualidad, debemos hacer para actualizar nuestros equipos es muy elevado, pero a cambio podemos disfrutar de increíbles videojuegos que dejan en mantillas a todos aquellos comercializados apenas unos meses atrás. En cualquier caso, las peculiaridades acontecidas en los cinco años que van desde 1985 a 1989, para bien o para mal, ya nunca volverán a repetirse, por lo que lo único que podemos hacer es rendirlas un merecido tributo, recordando todos aquellos acontecimientos que merecen pasar a la Historia, la Pequeña Gran Historia de los Videojuegos.

1.985: LOS PRIMEROS PILARES DE UN NUEVO MERCADO

Las Navidades de 1.984 se convirtieron en el escaparate definitivo que dieron a conocer al gran público los flamantes ordenadores domésticos. El gran éxito de ventas del Sinclair ZX Spectrum, motivó que





otros ordenadores ya comercializados, como el MSX, se pusieran de moda. La ocasión también fue aprovechada por las nuevas máquinas para darse a conocer, como es el caso del Amstrad CPC 464. Todos estos ordenadores, que extendieron su dominio hasta 1990, se caracterizaban por su similar potencia de procesamiento, ya que utilizaban el mismo procesador: el Z80A, de Zilog, a una velocidad de 3.5 Mhz. Las únicas diferencias residían en su capacidad gráfica y sonora, así como en la memoria.

El Amstrad CPC –Color Personal Computer– 464, fue creado en Essex (Gran Bretaña) por la compañía de Alan Sugar, con el único fin de arrancar un pedazo del apetecible pastel informático al ZX Spectrum. El Amstrad CPC disponía de una características ligeramente superiores a las del ordenador de Sinclair: mayor cantidad de memoria –64 K frente a 48 K–, mejor tratamiento del color –el ZX Spectrum solo permitía emplear dos colores por cada bloque de 8x8 pixels, mientras que el Amstrad CPC podía utilizar un color por cada pixel–, y un cassette incorporado. Sin embargo, su menor resolución en el modo normal de funcionamiento, y un precio significativamente superior, motivo que sólo en Francia superase en ventas al conocido Spectrum. Aún así, se convirtió en un ordenador muy popular.

Algo parecido sucedió con el MSX: sólo obtuvo un rotundo éxito en países tan dispares como Japón y Brasil. El MSX era un ordenador bastante peculiar, ya que seguía la filosofía de los ordenadores PC. No se trataba de un modelo en sí, sino de una especificación del estilo de los videos VHS o los mencionados PC. Esto permitió que muchos fabricantes de la categoría de Sony, Panasonic, Pioneer o Philips comercializasen ordenadores MSX. Sin embargo, lo que muy pocos saben, es que el diseño original fue creado por la empresa de Bill Gates, Microsoft, al que donó el nombre –MSX es un acrónimo procedente del binomio "MicroSoft eXtended"–.

MSX utiliza el mencionado procesador de 8 bits, el Z80A, con una resolución parecida a la del ZX Spectrum, incluyendo la posibilidad de utilizar 16 colores asignados a cada pixel. Sucesivas extensiones

El Commodore Amiga fue el ordenador de moda en 1.988, superando en casi todos los aspectos a su inmediato competidor, el Atari ST, gracias a su potente procesador y arquitectura, su mejor rendimiento de la memoria y, sobre todo, a su gestión gráfica y sonora.

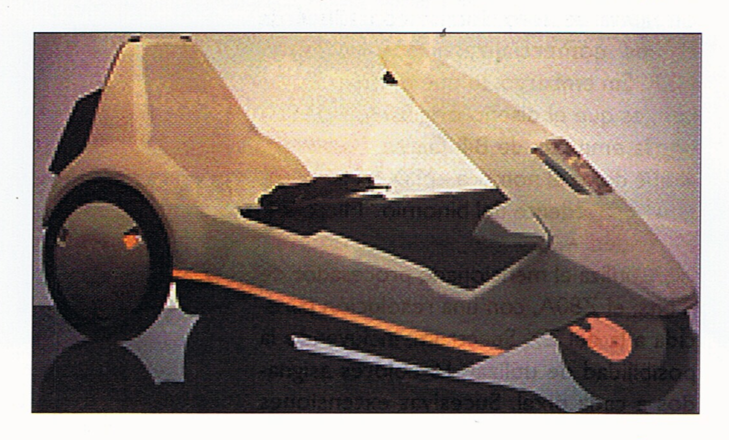
Dos de los más populares clásicos de los 8 bit: «Manic Miner», y la que fuera su segunda parte, «Jet Set Willy».





aumentaron los 64 K de memoria iniciales hasta los versátiles 256 K.
Ante semejante proliferación de competidores, la empresa Sinclair no se durmió en los laureles, y presentó el ZX Spectrum +, cuya única innovación era un teclado mucho más profesional y resistente. Como suele ocurrir casi siempre, el hardware había dado el primer paso. Solo quedaba que el software respondiese de igual manera. Afortunadamente, así fue, y numerosas compañías de todo el mundo comenzaron a publicar los primeros títulos para estas nuevas máquinas.
El único elemento indispensable que quedaba para cerrar el círculo era ofrecer a los usuarios una revista en la que encontrar todas las novedades relacionadas con cualquiera de las numerosas máquinas existentes. Con esta vocación nació, en mayo de 1985, la revista Micromanía, la primera publicación europea dedicada en exclusiva a los videojuegos. Posteriormente, otras revistas siguieron su estela, sentándose las bases de una nueva forma de entretenimiento, que se extiende hasta nuestros días.

Uno de los proyectos que hicieron que Sir Clive Sinclair se retirara del panorama informático fue el C5, una concepción distinta de vehículo que acabó en desastre financiero.

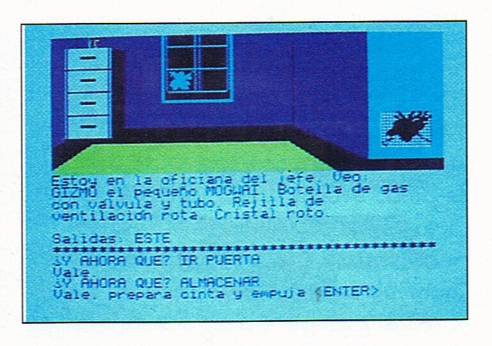


UNA AVALANCHA DE CLÁSICOS

1.985 puede considerarse un año clave. El universo inexplorado de los nuevos equipos permitía que cada nuevo título se convirtiera en pionero de una nueva técnica de programación, o un nuevo género.
Así, a principios de año, aterrizaron en nuestro país una gran cantidad de programas que ya llevaban algún tiempo triunfando en Inglaterra. Es el caso de los conocidos «Manic Miner» y su continuación «Jet Set Willy», de Software Projects, dos juegos de plataformas de gráficos diminutos y dificultad endiablada, que volvieron loca a media Europa. Otros éxitos desta-





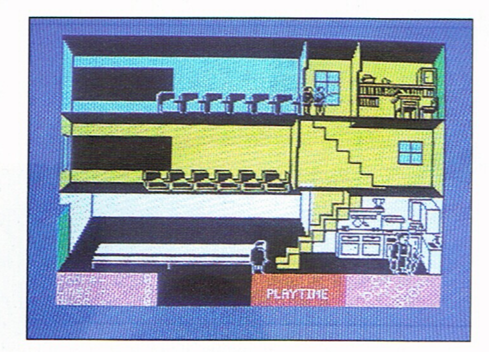


«El Quijote» fue una aventura conversacional en español, que sorprendió por su gran éxito comercial, dada la relativa escasez de títulos del género en los inicios del soft español.

cados fueron «Ant Attack», de Quicksilva, el primer programa tridimensional; «Spy Hunter», de U.S. Gold, un fantástico juego de coches; «Gremlins», de Adventure International, una aventura conversacional basada en la famosa película de Spielberg, que se convirtió en el primer programa traducido íntegramente al castellano; y «Babaliba», de Dinamic, la continuación de «Saimazoom», pero esta vez ambientado en Oriente.

El bombazo del año, sin embargo, fue un programa que revolucionó todos los conceptos relacionados con la programación. Sentó las bases de un conjunto de técnicas, agrupadas bajo el nombre de Filmation, que son clave en la creación de cualquier programa tridimensional. Estamos hablando, como no podía ser de otra forma, del inimitable «Knight Lore», de Ultimate. Mediante una perspectiva isométrica, el personaje principal, un hombre lobo en busca de la pócima que lo libere de tan irritante hechizo, podía desplazarse con total libertad por los escenarios, recogiendo objetos, empujándolos o apilándolos, para completar sus objetivos. Unos meses después, esta técnica fue perfeccionada por la propia Ultimate para dar lugar a «Alien 8», un programa de idéntico desarrollo basado en la película del mismo nombre. Pero, los dos acontecimientos más significativos de la temporada tienen lugar a finales de año. Ante la sorpresa general, Clive Sinclair vende las acciones de la compañía a Robert Maxwell, uno de los editores más importantes de Europa, y se dedica en cuerpo y alma a la creación de una TV en miniatura, y un coche eléctrico, el C5, proyectos que fueron un rotundo fracaso y que apartaron definitivamente a Sinclair del panorama informático. La otra gran noticia tiene lugar en Octubre, cuando en la feria SONIMAG 85 se presenta, en exclusiva mundial, el Spectrum 128 K, un nuevo modelo dotado con 128 K de memoria, y un teclado numérico opcional. El revuelo que se montó en Gran Bretaña fue enorme, ya que tuvieron que esperar unos cuantos meses para poder disfrutar en su país de tan codiciado ordenador. A pesar de todo, nunca llegó a alcanzar a la clásica versión con 48 K. Otros ordenadores presentados por esta época fueron los modelos CPC 664 y CPC 6128, de Amstrad. En relación al clásico 464, el primero incorporaba una unidad de disco con una capacidad de 178 K, mientras que

«Back to Skool» supuso un golpe de originalidad a los géneros existentes. «Fred» fue el primer juego de una compañía española, Made in Spain, que acabó convirtiéndose en toda una leyenda.





el segundo aumentaba la memoria hasta los ya habituales 128 K.
Así nos acercamos al final de 1995, donde brillaron títulos como «Everyone's a Wally», de Mikrogen, una excelente videoaventura; «Nightshade» de Ultimate, que utilizaba la técnica Filmation 2, basada en el movimiento del escenario, en vez del personaje; «Exploding Fist» de Melbourne House, un gran juego de kárate; y dos inolvidables títulos de Dinamic: «West Bank», versión libre de una máquina recreativa del oeste, y «Abu Simbel Profanation», la consagración de la compañía, una fantástica videoaventura ambientada en Egipto.
Todos ellos se han convertido en grandes clásicos, que no hacen sino presagiar lo que nos espera en años sucesivos.

1.986: LA EXPANSIÓN

Con el paso de los años, el mercado de 8 bit va alcanzando su madurez. El número de usuarios se ha multiplicado; las ventas de los principales ordenadores en toda Europa se cuentan por millones; las técnicas de programación son asimiladas por los propios usuarios, y las posibilidades de las máquinas dejan de ser un secreto, a medida que se publican innumerables libros sobre su arquitectura. Todas estas premisas van a provocar





el nacimiento de numerosas compañías españolas que, con mayor o menor fortuna, nos ofrecerán su particular modo de ver el software de entretenimiento. Made in Spain y, a final de año, Opera y Diabolics, marcan el inicio de una oleada imparable que no dejará de crecer hasta el final de la década.

La primera de estas compañías, Made in Spain, fundada por Carlos Granados, Paco Menéndez y Fernando Rada, los autores de «Fred», se presentó con un fantástico título que ya pertenece a la leyenda. «Sir Fred», la continuación de su primer gran éxito, estaba dotado de todas las virtudes necesarias para obtener un gran juego: gráficos fantásticos, adicción sin límites y, sobre todo, unos movimientos geniales, reencarnados en el protagonista, un clásico caballero al rescate de su princesa, para lo cual podía nadar, correr, usar la espada, lanzar piedras, escalar cuerdas, y un sinfín de posibilidades más, que dotaban de una gran variedad al programa. Con él Made in Spain hizo suya una forma muy particular de entender el software. El lema es: poquito pero selecto. Con uno o dos programas al año, dotados de un talento indiscutible, rápidamente se convertirá en una de las compañías legendarias del software español.

Opera, otra de las compañías clásicas, inauguró su catálogo con «Cosa Nostra», un divertido arcade ambientado en la mafia italiana, y el magnífico «Livingstone Supongo», en la línea de «Sir Fred», ya que el personaje principal podía utilizar objetos tan dispares como una pértiga, un boomerang, o una granada de mano, para adentrarse en la selva africana con la intención de encontrar al famoso explorador.

En último lugar, Diabolics nos ofreció «Nuclear Bowls», un arcade no muy inspirado, que inauguró una andadura sin demasiados éxitos. Todo lo contrario que los clásicos «Three Weeks in Paradise», de Mikrogen, «Back to Skool» de Microsphere, «Commando» de Elite, y «Pentagram» de Ultimate. El primero completaba la trilogía de la familia Wally, esta vez perdidos en una isla desierta. «Back to Skool», por contra, representa un soplo de originalidad iniciado por «Skool Daze», que nos permitió experimentar todas las gamberradas que no nos atrevíamos a realizar en el colegio. Las dos caras de la moneda son «Commando» y «Pentagram». Mientras que el primero, un arcade bélico



Algunos juegos hechos en España tuvieron un gran éxito, como «Livingstone Supongo», a la izquierda. A la derecha podemos ver «Commando».





«Pentagram» y «Camelot Warriors». El primero no fue más que una copia de Ultimate, de su propio «Knight Lore», y el segundo fue un arcade de plataformas de gran dificultad, obra de Dinamic.

de gran calidad, marca el resurgimiento de Elite, gracias a un conjunto de programas de dudosa calidad gráfica, pero de una gran adicción, «Pentagram» no es más que una copia de títulos como «Knight Lore» o «Alien 8», lo que supondrá el principio del fin de la mítica Ultimate.

Por su parte, Dinamic, eternamente presente en esta Historia, seguía dando que hablar con «Camelot Warriors», un arcade de plataformas de gran dificultad, y «Olé Toro», un tributo a los aficionados a la Fiesta que fue literalmente masacrado en Inglaterra, olvidándose de los aspectos técnicos para criticar abiertamente su temática.

Ante tal avalancha de programas, surgieron una gran cantidad de distribuidoras, que se encargaron de ofrecer a los usuarios españoles prácticamente el 100% de los programas que se publicaban en Europa. Por una vez, España no había perdido en carro de la modernidad. La mayoría de ellas, –Serma, Zigurat o Zafiro–, hoy han desaparecido, pero otras como Proein y Dro Soft –rebautizada con el nombre de Electronic Arts–, aún siguen ofreciéndonos, mes a mes, las últimas novedades del mercado.

LOS PRIMEROS 16 BIT

El auge que la informática experimentó en 1.986, dio lugar a todo tipo de periféricos asociados, como el primer ratón para el Spectrum, llamado Starmouse, las primeras impresoras –ZX Printer y derivadas–, así como los primeros programas profesionales, del estilo del diseñador gráfico «Art Studio», de Rainbird.

La gran noticia del año fue la aparición de los primeros ordenadores de 16 bit. Es el caso del Atari 520 ST, y el Amstrad PC 1512. El Atari ST disponía de un procesador Motorola 68000 a 8 Mhz, 512 K de memoria, y una unidad de disco que lo situaban a años luz del Spectrum y similares. Algo parecido ocurría con el modelo PC 1512 de Amstrad, con un procesador Intel basado en la familia 8080 a 4.7 Mhz, y un rango de memoria situado entre los 256 y los 1024 K. Sin embargo, el alto precio de estos equipos –entre las 70.000 y las 200.000 pesetas–, motivó que todavía tuviesen que esperar un par de años más para implantarse definitivamente en el mercado.

Amstrad, por su parte, estaba decidida a acabar definitivamente con su eterno



competidor, la compañía Sinclair. La estrategia empleada fue, cuando menos, maquiavélica. Puesto que no podía competir con ella, decidió comprarla. Afortunadamente, no la hizo desaparecer, y aprovechó su amplio potencial para comercializar el nuevo Spectrum +2, equipado con 128 K de memoria, cassette incorporado y tres canales de sonido que sustituían a los fastidiosos pitidos de los modelos anteriores.

Como siempre, los últimos meses del año nos llegan animados por la campaña de invierno. «Elite», de Firebird, es el precursor de los actuales «Privateer», «Wing Commander» o «X–Wing vs. Tie Fighter». «Cauldron II» de Palace y «Las Tres Luces de Glaurung» de Erbe, son dos fantásticos arcades ambientados en el interior de un castillo. «Bomb Jack» y «Ghost's n Goblins» de Elite, representan la adicción en su máxima expresión.

No obstante, las tres estrellas de las navidades fueron «Batman», de Ocean, una obra de arte tridimensional compuesta con más de 200 pantallas condensadas en apenas 48 K; «La Armadura Sagrada de Antiriad», de Palace, un nuevo paso en la recreación de los movimientos anatómicos de los personajes; y la serie budget de

El Atari ST fue uno de los ordenadores que dieron al traste con la época gloriosa de los 8 bit.



Uno de los periféricos más famosos y utilizados por Spectrum, concretamente para el +2, que servía de interface para utilizar los joysticks de norma Kempston.

Mastertronic que, por primera vez, nos permite disfrutar de juegos de calidad, como «Finder Keepers» o «SpellBound», un par de videoaventuras medievales, a un precio inferior a las 800 pesetas. Todo un récord.

1.987: EL AÑO DEL SOFTWARE ESPAÑOL

Han sido necesarios tres años, desde que se pusieron a la venta los primeros ordenadores, para que el software nacional alcance su punto de máxima expansión, como así va a ocurrir en 1987. Es éste un año en el que las compañías españolas nos sorprenden con títulos que igualan, e incluso superan, a sus competidores europeos. Algunos de ellos alcanzaron las máximas puntuaciones en revistas británicas, obteniendo una aceptable nivel de ventas en toda Europa. Estamos, sin duda, ante el gran año de Dinamic, que copó las listas de éxitos con títulos tan conocidos como «Army Moves», un arcade bélico insuperable; «Game Over» y «Freddy Hardest», dos arcades espaciales de elevada calidad gráfica; «Fernando Martín Basket Master», el inicio de una moda que consistía en contratar deportistas españoles para crear simuladores deportivos; y «El Quijote», una aventura conversacional de gran envergadura, cuyo indiscutible éxito de ventas sorprendió a todos, teniendo en cuenta que se trataba de una aventura de texto.

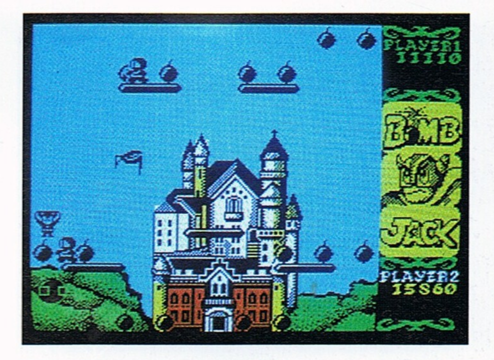
No obstante, lo que más se llevaba en aquellos años eran los arcades, representados por títulos de la talla de «Gauntlet», de U.S. Gold, uno de los primeros juegos multicarga; «Paperboy» de Elite, o la dura vida de un repartidor de periódicos; y «Arkanoid», de Imagine, el inicio de la fiebre de los machacaladrillos.

El abanico de posibilidades continuaba expandiéndose, gracias a los nuevos ordenadores portátiles, los procesadores de texto –el Tasword 128–, o el nacimiento de las telecomunicaciones a través de la línea telefónica. A primeros de año, en Pamplona, se puso en marcha el primer centro de servicio de Videotex. Dicho centro estaba controlado por un ordenador Datapoint, que suministraba información relacionada con el ocio, los deportes y los viajes, a través de la línea telefónica, a unos terminales situados en toda España. Este es el inicio de un nuevo sistema de intercambio de datos que alcanza su punto culminante en la actualidad, con la popularización de Internet.

En el mes de marzo, el gran bombazo que revolucionó el mercado fue el anuncio, por parte de Erbe, de la bajada del precio de los juegos que distribuía, situándose en las







Tres grandes juegos que marcaron una época: «El Quijote», «Bomb Jack» y «Gaunlet», uno de los primeros juegos multicarga.

875 pesetas. Inmediatamente, el resto de las distribuidoras se unieron a esta iniciativa, en un intento vano de dar un golpe mortal a la piratería, que por aquel entonces dominaba más del 80% del mercado. Obviamente, no se consiguió terminar con esta lacra, pero si se cumplió el objetivo de salvar un mercado, el del software original, que tenía serias posibilidades de desaparecer. Gracias a esta iniciativa, títulos como «El Misterio del Nilo», de Made in Spain, «Head over Heels» de Ocean, «Barbarian» de Palace, y «The Sentinel», de Firebird, se hicieron muy populares.

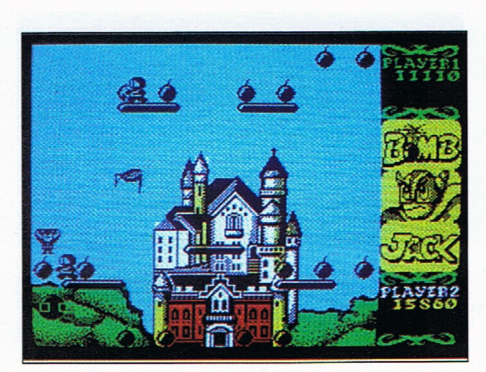
El primero era un arcade ambientado en Egipto, que estaba basado en la película «La Joya del Nilo», protagonizada por Michael Douglas. Lo más novedoso era la necesidad de manejar a tres personajes a la vez, para realizar acciones conjuntas que les permitiese pasar a la siguiente pantalla. «Head over Heels» es el último gran programa con perspectiva isométrica. Su originalidad radicaba en que, igualmente, debíamos manejar a dos personajes, con la particularidad de que podían unirse, para forma un solo cuerpo. «Barbarian», por su parte, se convirtió en sinónimo de polémica incluso antes de ver la luz, no sólo



por las escenas de lucha con espadas que incorporaba, con cabezas rodando por todos los sitios, sino también por la exuberante carátula con la inolvidable modelo Maria Whittaker en primer plano, que causó no pocos escándalos en el Reino Unido. Finalmente, no podemos dejar de hablar de «The Sentinel», uno de esos programas que aparecen una vez cada pocos años, sembrando el desconcierto y la fascinación a partes iguales. «The Sentinel» nos proponía más de 10.000 fases en las que nuestro único objetivo era superar en altura a la localización inicial de unos Centinelas, que se iban desplazando por un paisaje tridimensional. Imposible de describir con palabras, pero adictivo y emocionante hasta límites insospechados.

Cuatro grandes éxitos del año 87: «Arkanoid», de Imagine, «Bomb Jack» de Elite, y las dos partes de «Barbarian», de Palace.









AMSTRAD, DUEÑO Y SEÑOR DE LOS 8 BIT

Tras la compra de Sinclair, Amstrad se convierte en el dominador del mercado, situación que se verá acentuada con la presentación del Spectrum +3, una versión similar al anterior modelo, el +2, pero equipado con una unidad de disco. Esto eliminaba el gran hándicap del Spectrum: la lenta carga de los programas. Fue el último gran ordenador de 8 bit. Pronto, las máquinas de 16 bit se harán con el dominio de la situación. Pero, mientras esto llega, Indescomp, el distribuidor de Amstrad en España, presentó al gran público las cifras de ventas de ordenadores en 1986, un excelente indicativo que nos permite hacernos una idea de la distribución del mercado de la época. En ese año, Indescomp vendió 70.000 Amstrad CPC 464, 60.000 Amstrad CPC 6128, 34.000 ZX Spectrum, y 5.000 PC 1512.

No podemos despedir 1987 sin hacer mención al nacimiento de una nueva compañía española, Topo, que se estrenó con tres buenos programas: «Spirits», una videoaventura medieval; «Survivor», en donde debíamos convertirnos en el monstruo de la película "Alien", y «Desperado», una especie de «Commando» en el oeste, dotado de una envidiable calidad gráfica. Se cierra así uno de los años más productivos de la Historia del



Software, plagado de buenos recuerdos para la mayoría de los usuarios.

1.988: EL PRINCIPIO DEL FIN

No podía ser de otra forma. El Tiempo es el único caballo desbocado que el hombre no puede sujetar por las bridas. La evolución de los ordenadores es imparable y, poco a poco, los clásicos ordenadores de 8 bit van disminuyendo sus ventas, siendo reemplazados por los "monstruos" de 16 bit: el Atari ST, los compatibles PC, y el ordenador de moda del momento: el Commodore Amiga. Este nuevo modelo superaba en la mayoría de los aspectos a su inmediato competidor, el Atari ST, gracias a su flamante procesador Motorola 68000, sus 512 K de memoria y, sobre todo, su mayor capacidad gráfica, con un modo especial capaz de utilizar 4096 colores, aunque fue escasamente utilizado. Todavía tendrán que pasar un par de años para que ambos desbanquen definitivamente a las máquinas de 8 bit, pero el proceso ya es inevitable.

Así, llegaron a España los primeros juegos en versión Atari ST, como eran «Barbarian», «Arkanoid», y «Gauntlet»; versión PC: «Saboteur II», «Prohibition» y «Starglider»; y versión Amiga: «Obliterator» y «Barbarian» de Psygnosis –nada que ver con el juego de Palace–. En un principio, se trataba de simples conversiones de las versiones de 8 bit, que no

Las posibilidades del Spectrum se fueron ampliando con el tiempo, hasta conseguir que se pudieran adaptar todo tipo de periféricos, como por ejemplo impresoras estándar.

aprovechaban las posibilidades de las máquinas, aunque esto irá cambiando a lo largo de los meses, desarrollándose versiones muy específicas de una calidad muy superior.
El mayor porcentaje de ventas, no obstante, sigue encabezado por las versiones de Spectrum y Amstrad, con títulos como «Match Day II», de Ocean, el mejor juego de fútbol para estos ordenadores; dos programas deportivos de la especialista Epyx: «California Games» y «World Games»; «Out Run» de U.S. Gold, el juego de carreras más famoso; y el genial «La Abadía del Crimen», de Opera, una videoaventura tridimensional basada en el libro "El Nombre de la Rosa", de Umberto Eco, con un argumento absorbente, y un firme candidato al mejor programa de 8 bit de todos los tiempos.



EL PRIMER CD–ROM

Pese a que el uso cotidiano de los discos compactos se remonta al año 1.993, este sistema de almacenamiento es tan antiguo como los CD musicales. En 1.988, compañías del renombre de Philips, Sony o Hitachi ya comercializaban unidades lectoras, a un precio prohibitivo para el gran público. La editorial Anaya fue la primera empresa que publicó un CD–ROM en castellano. Se trataba de un diccionario multilingüe que permitía traducir cualquier palabra a ocho idiomas, gracias a sus más de cinco millones de entradas.
En un ejemplo de admirable coexistencia, los títulos para los ordenadores más clásicos se entremezclaban con las nuevas maravillas de la técnica. Así, juegos del renombre de «Rastan» y «Target Renegade» de Imagine, dos arcades de lucha convertidos de las recreativas; «Karnov» de Electric Dreams, la máxima expresión del color; u «Operation Wolf» de Ocean, un arcade de puntería, palidecían ante los "asombrosos" gráficos y movimientos de «Xenon» de Melbourne House, uno de los primeros arcades en aprovechar las posibilidades del Atari ST, y «Defender of the Crown» de Cinemaware, un programa de estrategia medieval con los mejores gráficos vistos hasta la fecha.
Ironías del destino, el juego del año no estaba adornado con ninguna de estas virtudes, sino mas bien, todo lo contrario:





incluso disponía de malos gráficos. Todo lo que podía ofrecer, en el aspecto visual, eran unos bloques rectangulares que caían a cortos intervalos de tiempo desde la parte superior de la pantalla. El objetivo del juego consistía en colocar esos polígonos de la mejor forma posible, de manera que ocupasen el mínimo espacio. En el caso de completar una fila, ésta desaparecía, dejando un poco más de sitio para los bloques venideros. Tal simpleza de juego cautivó a millones de jugadores en todo el mundo, incluso a aquellos que nunca habían jugado a un videojuego. Creado por Alexis Pazhitnov, investigador del Centro de Ordenadores de la Academia de Científicos de la URSS, y programado por Vagim Gerasimov, estudiante de la Universidad de Moscú, «Tetris» de Mirrorsoft, fue uno de los pocos programas que pasó de los ordenadores a las máquinas recreativas, consagrándose como el videojuego más popular de la Historia.

Dentro del ámbito nacional destacan, por encima de todo, los programas de Topo, dotados de una calidad técnica a la altura de los mejores programas europeos. Sus estrellas fueron «Silent Shadow», un impresionante arcade espacial para dos jugadores simultáneos, «Emilio Butragueño Fútbol», el programa más vendido del año; y, sobre todo, «Mad Mix Game». Este excepcional arcade, basado en el clásico "comecocos", nos ofrecía todo un compendio de buenos gráficos, movimientos graciosos y adicción sin límites, con multitud de incordiantes personajes secundarios empeñados en impedir que el orondo protagonista recogiese todos los puntos de cada uno de los quince niveles.

Por su parte, Dinamic se reservó sus mejores títulos para la campaña navideña: «Aspar G.P. Master», un simulador de motos, y «Navy Moves», el arcade bélico continuación del exitoso «Army Moves», coparon buena parte de las ventas.

A modo de fugaz visión de lo que ocurrirá años después, hay que destacar la comercialización de «Driller» y «Dark Side» de Incentive, dos programas tridimensionales con total libertad de movimientos, que sentaron las bases de los míticos programas tipo «Doom», así como los primeros anuncios de la consola Nintendo, directamente importada de Estados Unidos y Japón, que no alcanzarán la más mínima

LOS ORDENADORES DE LOS OCHENTA: ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

ORDENADOR	CPU	TIPO	RAM	RESOLUCIóN	SOPORTE	AÑO
ZX 80	Z80A	8 bit	1Kb	32x22 b/n	Cassette	1980
ZX 81	Z80A	8 bit	1Kb	64x44 b/n	Cassette	1981
Commodore 64	6510	8 bit	64Kb	320x200 16 col.	Cassette	1982
ZX Spectrum	Z80A	8 bit	48Kb	256x192 8 col.	Cassette	1982
MSX	Z80A	8 bit	64Kb	256x192 16 col.	Cassette	1983
MSX 2	Z80A	8 bit	256Kb	512x424 256 col.	Cassette	1985
Amstrad 464	Z80A	8 bit	64Kb	160x200 16 col.	Cassette	1984
Spectrum +	Z80A	8 bit	48Kb	256x192 8 col.	Cassette	1985
Amstrad 664	Z80A	8 bit	64Kb	160x200 16 col.	Disco	1985
Amstrad 6128	Z80A	8 bit	128Kb	160x200 16 col.	Disco	1985
Spectrum 128	Z80A	8 bit	128Kb	256x192 8 col.	Cassette	1985
Spectrum +2	Z80A	8 bit	128Kb	256x192 8 col.	Cassette	1986
Atari 520 ST	68000	16 bit	512Kb	320x200 16 col.	Disco	1986
Spectrum +3	Z80A	8 bit	128Kb	256x192 8 col.	Disco	1987
Amiga 500	68000	16 bit	512Kb	320x200 4096 col.	Disco	1987

repercusión hasta su lanzamiento oficial, en el año 1.990.

1.989: PELÍCULAS Y ESTRELLAS DEL DEPORTE

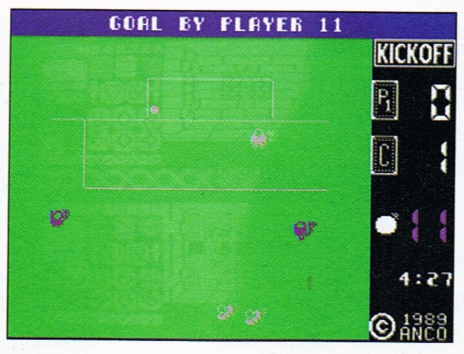
Michael Jackson, Arnold Schwarzenegger, Drazen Petrovic, Michel, Perico Delgado... Todo este ramillete de estrellas, y alguna más, desfilaron por las pantallas de nuestros ordenadores en 1.989. La imaginación de los programadores se encuentra en su punto más bajo, abasteciendo sus ideas con guiones sacados de películas famosas y deportes protagonizados por los atletas del momento. «Rambo III» de Ocean, «Tiburón» de Screen 7, «El Retorno del Jedi» de Domark, y «Perico Delgado» de Dinamic, son sólo una muestra de lo que está por venir.

Afortunadamente, la originalidad aún mantiene su bastión en títulos específicos para 16 bit como son «Battle Chess» y «Zany Golf», publicados por la compañía americana Electronic Arts, que inaugura así su reinado en el mundo de los videojuegos. «Battle Chess» era un juego clásico de ajedrez con la salvedad de que, al realizar los movimientos, las piezas adquirían vida propia. «Zany Golf» nos permitía desarrollar nuestras habilidades en un curioso juego de minigolf poblado de trampas inconcebibles.

Pese a este soplo de aire fresco, las listas de ventas siguen copadas por los clásicos arcades. Afortunadamente, sus máximos



representantes gozan de una calidad fuera de toda duda, como es el caso de «Afterburner» y «R-Type» de Activision, dos conversiones perfectas de las máquinas recreativas; «Ghouls´n Ghosts» de U.S. Gold, el retorno al castillo del terror, y «After the War» de Dinamic, o la huida de un mundo postnuclear. Poco a poco, los programas de 16 bit van escalando posiciones, gracias a su superior capacidad técnica. «SpeedBall», de The Bitmap Brothers, es el estreno de este genial grupo de programadores, con un juego deportivo futurista mezcla de rugby y balonmano, que causó furor en su momento. No le fue a la zaga «Kick Off» de Anco, el mejor juego de fútbol de la década. Bajo una perspectiva cenital, los jugadores eran capaces de realizar auténticas jugadas propias de un partido de fútbol, algo que, pese a su obviedad, no se había terminado de conseguir en un juego.





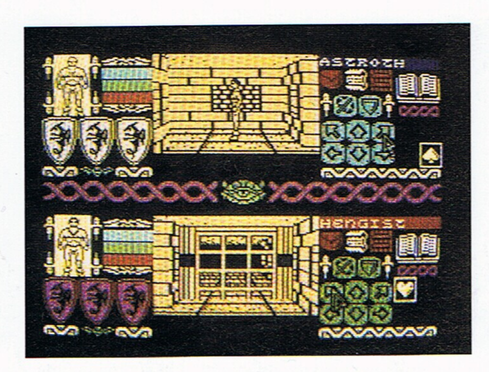
«Kick Off» fue uno de los primeros videojuegos basados en el deporte rey, lo que motivó que tuviese un enorme éxito. «Perico Delgado» fue otro de los programas basados en temas deportivos.

EL NACIMIENTO DE NUEVOS GÉNEROS

En los años anteriores, el panorama lúdico internacional ha estado dominado por los arcades, las videoaventuras, las aventuras conversacionales y los juegos deportivos. La razón principal de este reinado, además de los propios gustos de los usuarios, tiene que ver con la naturaleza de los ordenadores de la época, demasiado limitados para aceptar retos más elevados. Esta concepción va a cambiar con la llegada de los ordenadores de 16 bit, equipados con procesadores más potentes y una mayor capacidad de memoria, que permite aumentar la complejidad de los juegos. 1.989 es, pues, el año en que nuevos géneros, muy de moda en la actualidad, ven la luz, abriendo insospechados caminos que nos permitirán disfrutar de juegos más variados y emocionantes.

«Populous», creado por la hoy mítica compañía Bullfrog, fue el primer juego de estrategia en el que se nos permitía adoptar el papel de dioses. Al mando de un grupo de fanáticos seguidores y poderes devastadores –terremotos, incendios, volcanes...–, el objetivo del juego consistía en vencer al dios rival, a lo largo de 1.000 escenarios. «Populous» ha sido, sin duda, uno de los programas más influyentes de la década. Casi todos los juegos de estrategia actuales están basados en su mecánica de juego. De igual manera, caben destacar

El año 1.989 se despidió con un buen sabor de boca: juegos como «Bloodwych», de Imagine Works, o «Livingstone Supongo 2», de Ópera, tuvieron un gran éxito esas navidades.





«Flight Simulator 3.0» de Microsoft, y «Bloodwych» de Image Works. El primero abre las puertas del apasionante mundo de los simuladores de vuelo a todos los usuarios de compatibles PC, mientras que «Bloodwych» es el primer JDR que alcanza cierta repercusión entre los juegoadictos. La novedad consistía en la posibilidad de manejar a varios personajes, cada uno con sus propias características de fuerza, habilidad, resistencia, etc, que variaban según se iba desarrollando la partida.

El titular que encabeza la presentación del año queda reflejado en juegos no muy brillantes, pero que alcanzaron gran popularidad debido a su temática. «Perseguido», de GrandSlam; «Red Heat» de Ocean; «Indiana Jones y la Ultima Cruzada» de U.S. Gold; «Míchel Fútbol Master» de Dinamic; «Butragueño 2» de Ocean, y «Drazen Petrovic Basket» no pasarán a la historia por su calidad, pero sí por su nombre.

Afortunadamente, podemos despedir el año con un buen sabor de boca, gracias a títulos de la importancia de «Viaje al Centro de la Tierra», el más ambicioso proyecto de Topo; «AMC» de Dinamic, un sorprendente arcade espacial; «Livingstone Supongo 2» de Opera, la continuación de las aventuras selváticas; y, sobre todo, «Shadow of the Beast», el más espectacular arcade del año, que nos deleitó con sus magníficos gráficos, 10 niveles de scroll, enemigos que ocupaban toda la pantalla, y una presentación de varios minutos, algo totalmente novedoso en aquella época.

EPÍLOGO

1.989 no nos acerca solamente al final de la década. Es también el final de toda una generación de ordenadores, encabezados por el ZX Spectrum, el Amstrad CPC, el MSX, y el Commodore 64, que llenaron los ratos de ocio de millones de usuarios, durante más de 6 años. El Atari ST, el Commodore Amiga, los compatibles PC y las consolas, son los encargados de tomar el relevo, dando por terminado un estilo de hacer videojuegos, con sus virtudes y sus defectos, pero que, para bien o para mal, nunca más volveremos a disfrutar.

Sólo nos queda el consuelo de que la nueva década nos deleitará con sorprendentes y variados programas, sin duda mucho más evolucionados que los entrañables títulos que acabamos de recordar.





A lo largo de los últimos 147 meses, Micromanía ha puesto todo su empeño e ilusión en ofrecer a los incondicionales de los videojuegos toda la información relacionada con este apasionante universo. Nuestro eslogan "Sólo para adictos" ha sido llevado hasta sus últimas consecuencias, ofreciendo a los lectores las noticias más impactantes, los comentarios más imparciales, y las soluciones a los juegos imposibles.

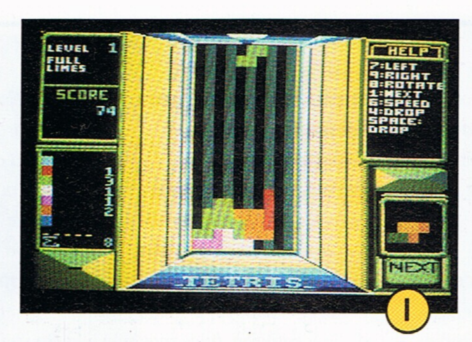
Las Portadas



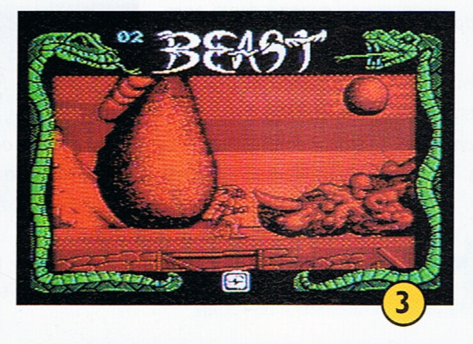
Esta singular andadura comenzó a fraguarse el mes de mayo de 1.985, fecha en que se puso a la venta el número 1 de Micromanía. Nuestra primera portada estuvo copada, en exclusiva, por Willy, el protagonista de una videoaventura de leyenda, «Jet Set Willy», la continuación del clásico «Manic Miner». No sólo este juego era analizado a tope por nuestros expertos, ofreciendo todo tipo de mapas, fotografías y cargadores para asegurar su finalización; también dedicamos sus correspondientes páginas a otros éxitos tan memorables como «Everyone's a Wally», «Decathlon» o «Pole Position». Además, a modo de presentación, hacíamos un repaso del panorama informático actual, analizando las principales características de los ordenadores Amstrad CPC y MSX. Nuestro recuerdo más entrañable está dedicado a la oferta de subscripción, en la que sorteábamos cinco coches eléctricos C5, creados por Sir Clive Sinclair. Suponemos que los afortunados ganadores aún seguirán conservándolos, teniendo en cuenta que hoy son auténticas piezas de museo.

Otra etapa importante en la historia de Micromanía se inauguró en junio de 1.988, cuando la revista cambió de formato, para convertirse en la publicación informática más grande del mundo. Los más viejos del lugar recordarán el impactante anuncio de televisión, en el que, simulando el juego de Dinamic «Turbo Girl», que ocupaba la portada, una despampanante rubia salía, literalmente, de la revista, montando una moto de gran cilindrada. El megajuego del mes, sin embargo, era «Target Renegade» de Imagine, un excelente arcade de lucha callejera. También brillaban con luz propia «Mad Mix Game», la Joya de la Corona de Topo, y «Bubble Bobble», el eterno clásico de Firebird, en versión Atari. Nuestros Patas Arriba los dedicamos a destripar «La Guerra de las Vajillas», una aventura conversacional de Dinamic, parodia de la película que todos conocemos; «Black Beard» de Topo, un juego de piratas en toda regla; «The Pink Panther» de Magic Bytes, o las peripecias de la Pantera Rosa; y «Garfield», toda la esencia gatuna condensada en una divertida videoaventura. Como siempre, no podían faltar nuestros cargadores, destinados a doblegar juegos tan dispares como «Rolling Thunder» y «Tour the Force».

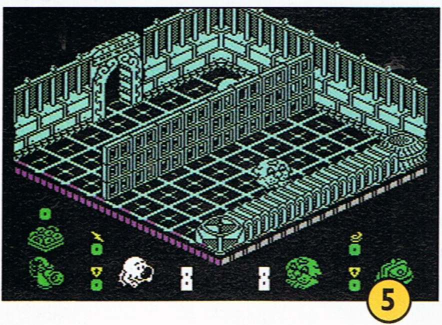
El Cuadro de Honor



1



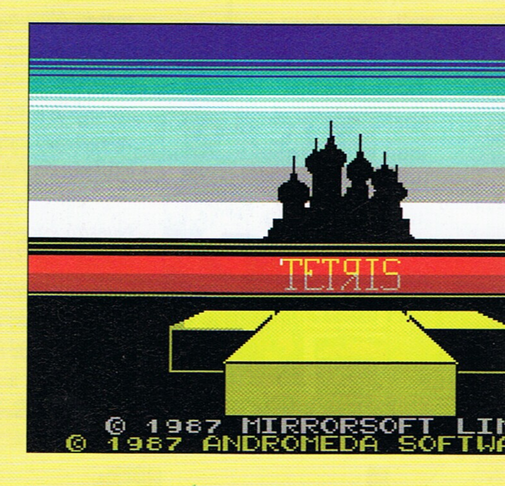
3


5



7

LA SÚPER



Pocos programas hay en la historia de los videojuegos que hayan tenido tanta repercusión como el inimitable «Tetris», de Mirrorsoft. "En la sencillez está la virtud", reza el refrán, y en ningún caso ha sido mejor aplicado. Lo que comenzó siendo un experimento de lógica matemática ideado por dos estudiantes rusos, conquistó todos



8



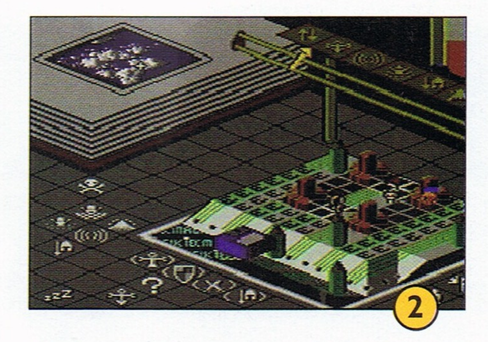
E S T R E L L A



los ordenadores y consolas existentes, incluyendo una versión de máquina recreativa que se instaló en millares de bares y salones lúdicos de todo el mundo. Incluso hoy, casi diez años después de su publicación, todavía sigue proporcionando innumerables horas de diversión a miles de entusiastas seguidores.

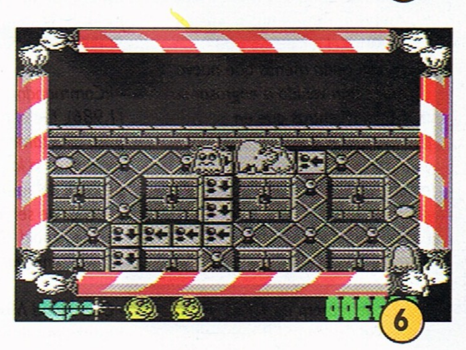


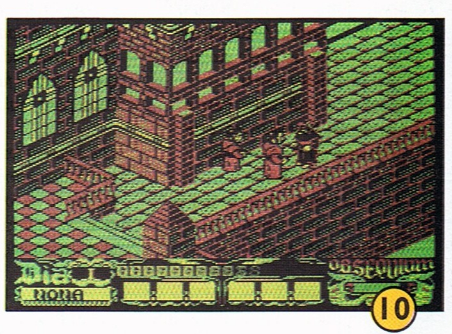
9


2



4


6


10

No están todos los que son, pero sí son todos los que están: nada menos que los diez programas más influyentes del segundo lustro de la década de los ochenta. Unos, fueron los iniciadores de un género; otros, abrieron nuevos caminos en el campo del entretenimiento; el resto, simplemente aparecen aquí, en recuerdo de los buenos ratos que nos hicieron pasar cuando todos éramos mucho más jóvenes e inocentes.

1.– TETRIS.
Mirrorsoft.
2.– POPULOUS.
Bullfrog.
3.– SHADOW OF THE BEAST.
Psygnosis.
4.– KICK OFF.
Anco.
5.– HEAD OVER HEELS.
Ocean.
6.– MAD MIX GAME.
Topo.
7.– ELITE.
Firebird.
8.– BARBARIAN II.
Palace.
9.– THE SENTINEL.
Firebird.
10.– LA ABADÍA DEL CRIMEN.
Ópera.



El anecdotario

El segundo lustro de los años ochenta no estuvo exento de divertidas y curiosas anécdotas, todas ellas, por supuesto, referidas al mundo que rodea a los videojuegos. Pero no sólo anécdotas de compañías caben en este apartado, sino también referidas a personas o programación de videojuegos. no tenéis más que seguir leyendo para ver cuán de sí dio la época que va desde 1.985 hasta 1.989 en cuanto a anécdotas.

- Una de las curiosidades más extendidas en el mundo de los ordenadores, es el cambio de nombre que experimentan los programas o las máquinas, dependiendo del país donde se ponen a la venta. Alguno de los casos más recientes podemos encontrarlos en la consola Sega Mega Drive –bautizada como Genesis en los USA–, o el cambio de título de la mayoría de los programas europeos para PC comercializados en Estados Unidos. Sin embargo, ésta no es una costumbre nueva. Sin ir más lejos, el Amstrad CPC, uno de los ordenadores más populares de los 80, ostenta el récord en este apartado: nada menos que nueve nombres han venido a engrosar su biografía. Mientras que en España, Francia e Inglaterra era conocido con su apelativo original, en otros países fue bautizado con nombres tan curiosos como Arnold, Orion, Schneider, Awa, Solavox, Saisho, Triumph e Isp.

- El 25 de febrero de 1.985, Radio Valladolid Cadena SER transmitió el primer programa en España a través de las ondas. Mediante un simple cassette, se podía grabar en una cinta para después cargarlo en el ordenador. Pese a sus inmensas posibilidades, este original sistema no se explotó, entre otras cosas, por lo numerosos errores de lectura que se producían, si la emisora no estaba bien sintonizada.

- Desde el principio de los tiempos –informáticos–, los videojuegos han demostrado en numerosas ocasiones su sensibilidad social. «Feed the World» (1.985) fue el primer programa cuyas ventas se dedicaron a combatir el hambre en el Tercer Mundo. En realidad, se trataba de una recopilación, con juegos del estilo de «Kokotoni Wilf», de Elite, «Ant Attack», de Quicksilva, o «Pyramid», de Fantasy. Además, se incluía el famoso single del mismo nombre, en el que aportaban su voz estrellas de la talla de Michael Jackson, Tina Turner, Bruce Springsteen o Steve Wonder.

- «Commando» de Capcom (1.986), fue el primer juego que pasó directamente de las recreativas a la gran pantalla. La película, del mismo nombre, tuvo el honor de ser interpretada por el insigne Arnold "Mister Universo" Schwarzenegger.

- Que «Mad Mix Game», de Topo, ha sido uno de los programas más importantes del software español, es algo que nadie pone en duda. Su popularidad fue tan grande, que en Japón fue utilizado por Pepsi para realizar un concurso.

- Ni siquiera los videojuegos, algo tan aparentemente inocente, han escapado de la implacable censura. «Dracula» y «Frankenstein», dos aventuras conversacionales de C.R.L., fueron los primeros programas en llevar el sello "exclusivamente para mayores de 15 años", por culpa de su fuerte lenguaje y las escenas macabras que contenían. Ni que decir tiene que se vendieron como rosquillas. «Game Over», de Dinamic, y «Barbarian» de Palace, sufrieron el mismo tratamiento en Gran Bretaña debido al par de "poderosas razones" que mostraban las protagonistas de la carátula. En el primer caso, todo se arregló colocando el logotipo de Dinamic en cierto lugar estratégico, pero lo de «Barbarian» fue más grave, ya que llegó a prohibirse su venta en unos grandes almacenes londinenses. Otras censuras famosas fueron «Olé Toro», por su contenido temático –incluso llegó a recibir puntuaciones menores que cero en varias revistas británicas– y «Silent Service», de Microprose, un simulador de submarinos que se prohibió en Alemania por su excesivo realismo.

- En 1.987, Burger King, la conocida cadena de hamburgueserías, puso en marcha una curiosa promoción que consistía en regalar el juego «Whopper Chase» de Topo, al comprar un par de hamburguesas. Puesto que ésta era la única forma de conseguirlo, el mercado de hamburguesas experimentó una espectacular subida ese año.

1990



Capítulo 3

LA INVASIÓN DE LAS CONSOLAS

Cada vez que se inaugura un nuevo año, tiene lugar una explosión de nuevas ideas, propósitos de enmienda y acontecimientos singulares, que marcan el desarrollo de los doce meses posteriores. 1.990 no es una excepción. Por un lado, los últimos coletazos de los equipos de 8 bits generaron un pequeño maremoto, con máquinas nuevas destinadas al olvido, y compañías de efímera existencia. Es éste también el año en que los ordenadores dejarán de acaparar todo el protagonismo, para dar la bienvenida a una nueva forma de entretenimiento: ¡Las consolas!

En cierto sentido, puede decirse que nos encontramos ante un período caótico. "El mundo al revés", aplicado a la industria informática. Tal como veremos a continuación, el hardware experimentará una brutal sacudida, no sólo debido a la gran cantidad de nuevos complementos que actualmente son de uso cotidiano, sino también por el elevado número de máquinas de 8 bits que se presentaron, empeñadas en abrirse un hueco en un mercado ya totalmente decantado por los nuevos procesadores de 16 bits. Como cabía esperar, fueron relegadas al ostracismo más absoluto.

Algo parecido tiene lugar dentro del mundo del software. Un buen puñado de nuevas compañías nacionales intentaron apurar al máximo los últimos trozos del pastel que constituía el mercado de 8 bits. Empresas como Animagic, GLL, Delta o Positive apenas gozaron de unos meses de fama y reconocimiento.

Por si fuera poco, la situación se va a enredar todavía más con la llegada de una nueva forma de disfrutar de los videojuegos, importada de Japón: las consolas.

No es éste, sin embargo, un fenómeno nuevo: ya desde 1.982, cuando se puso a la venta la mítica consola Atari, han existido máquinas de este tipo a disposición de los videoadictos. Incluso consolas clásicas de gran renombre, como los modelos de 8 bits de Sega y Nintendo, llevaban uno o dos años en el mercado, importadas a título personal por distintos establecimientos, pero sin demasiada repercusión. Al contrario de lo que ocurrió con los ordenadores, la llegada de la primera consola de 16 bit, la Sega Mega Drive, y de las consolas portátiles, no sólo no las hicieron desaparecer, sino que sufrieron un inesperado relanzamiento. Comienza así el asentamiento de estas máquinas recreativas domésticas, que competirán codo con codo con los ordenadores, arrebatándoles





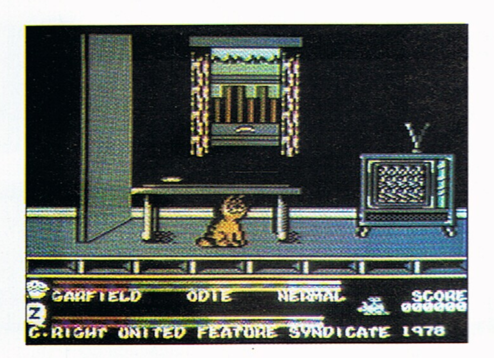
La Mega Drive, de Sega, fue la primera consola de 16 bit que llegó al mercado del software lúdico, y representó un duro golpe para los micros de 8 bits.

una parte importante del mercado lúdico. Una nueva fiebre que alcanzará su punto culminante en las Navidades de 1.992. Pero, no adelantemos acontecimientos. Vamos a analizar cronológicamente todas estas novedades, y descubrir así todo aquello que merece la pena rememorar, al retroceder en el tiempo.

DEL PAPEL A LA PANTALLA DEL ORDENADOR

Tal como suele ocurrir cada principio de enero, los últimos meses del invierno son aprovechados por las compañías para presentar una gran cantidad de nuevos títulos que han llegado tarde a la campaña

1.990 fue un año realmente revolucionario, como lo demuestran juegos sacados del cómic, como «Garfield: Winter's Tail» –junto a estas líneas. Otros fueron «Los Inhumanos», «Legend» y «Rainbow Island», continuación del entrañable «Bubble Bobble».









navideña. Y es que el retraso en las fechas de publicación de las novedades es un fenómeno inevitable ya desde los primeros años de la Historia de los Videojuegos.

Abrimos fuego –y nunca mejor dicho– con la continuación de un clásico arcade de puntería –«Operation Wolf»–, que se reencarnó en «Operation Thunderbolt» de Ocean, un juego en versiones de 8 y 16 bit para todos los ordenadores existentes, salvo el PC. No aportaba ninguna novedad, algo demasiado frecuente en las continuaciones de la época. Quizá, lo único destacable de este arcade es que puede ponerse como ejemplo para analizar una costumbre que se generalizará a lo largo del año: la de realizar versiones para todos los ordenadores de los juegos más importantes. Incluso títulos con varios años de antigüedad, como «Arkanoid II» de Imagine, «Commado» de Elite, «Strider» de Capcom y «The New Zealand Story» de Ocean, revivieron una segunda juventud al publicarse versiones para el Atari ST y el Amiga y, en algunos casos, los compatibles PC. Estos últimos todavía eran considerados ordenadores profesionales, de ahí el reducido número de juegos que existían.

También los personajes del cómic se apuntan a la nueva moda, cambiando el frágil papel de las viñetas por la fría pantalla del ordenador. The Edge es la compañía que más fuerte apostó por ellos, con dos juegos geniales: las andanzas del mejor amigo del hombre, «Snoppy», y las meteduras de

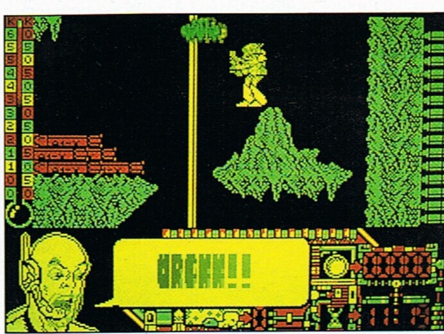


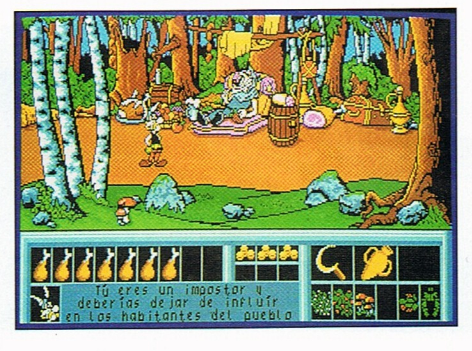
pata del más desvergonzado de los felinos, «Garfield: Winter's Tail». En ambos casos, teníamos el placer de reencarnarnos en cualquiera de estos dos monstruos de la historieta, recogiendo objetos para resolver acertijos, o superando distintas pruebas arcade en una competición en la nieve. Los clásicos tebeos españoles también están representados por dos magníficos programas que hicieron justicia a los personajes que reencarnaban: «El capitán Trueno» de Dinamic, y «Mortadelo 2», de la recién creada Animagic. El primero nos sumergía en toda una aventura medieval, al rescate de un abad poseído por las fuerzas malignas. Lo más interesante de todo residía en la posibilidad de controlar a cualquiera de los protagonistas del cómic: El Capitán Trueno, Crispín y Goliath, cada uno de ellos con unas habilidades especiales. «Mortadelo 2» fue el mejor programa de Animagic, un excelente arcade en el que debíamos recuperar ocho gallinas contaminadas por el suero del inevitable profesor Bacterio. Ni que decir tiene que Mortadelo podía hacer uso de su colección de disfraces, para esquivar los distintos obstáculos.

Otras compañías españolas que hicieron acto de aparición durante los primeros meses del año fueron Delta, con los discretos «Drakkar», «Legend», «Tuma 7» y «Los Inhumanos», basado en las andanzas del famoso grupo musical, así como GLL, representada por «Corrupt», «Bloody», «Tokio Gang», y el más conseguido





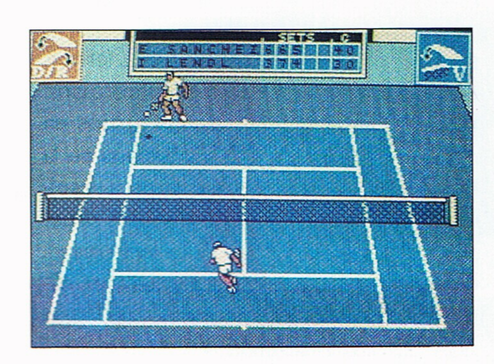




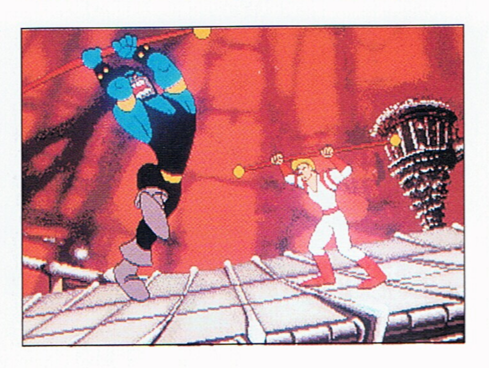
«Budokan» fue un programa exclusivamente para PC. Ocean se decantó por los arcades de coches, como lo desmostró «Chase H.Q.», mientras GLL sacaba «Oberon 69», cuyo protagonista recuperaba la energía recurriendo a los encantos de una rubia despanpanante. «Asterix y el Golpe de Menhir» fue otro de los programas basados en comics, que además aprovechaba las posibilidades de las nuevas tarjetas VGA.

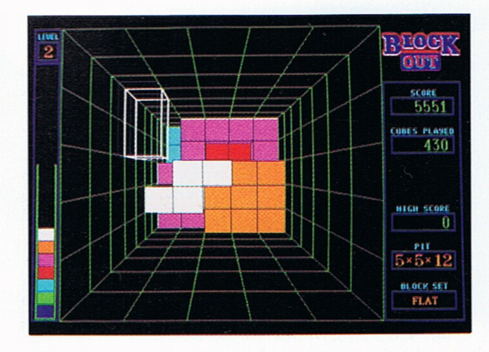
Junto a estas líneas se pueden ver dos grandes del 90: «Double Dragon 2» y «Emilio Sánchez Vicario Grand Slam». Abajo, «Space Ace» y «Block Out».



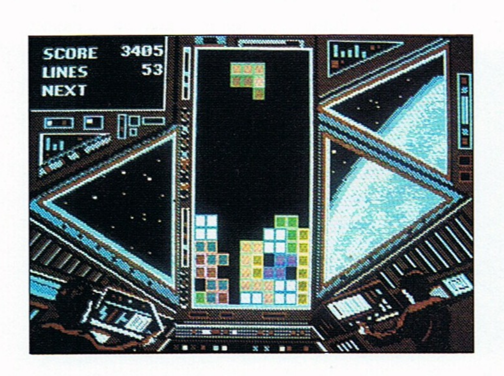


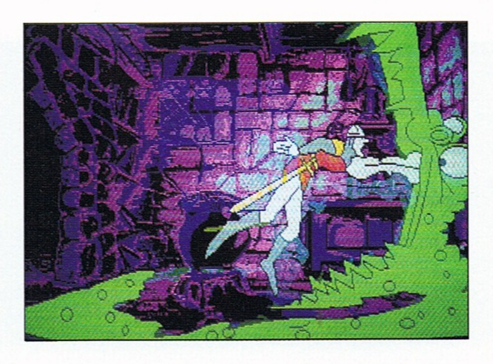
«Oberon 69». Aquellos que lo compraron recordarán la original forma que tenía el personaje principal de recuperar energía, recurriendo a los encantos de una despampanante rubia...
Para cerrar este breve paréntesis dedicado a los comics en clave de pixels, no podemos olvidarnos de «Asterix y el Golpe de Menhir» de la compañía francesa Coktel Vision, uno de los primeros programas en aprovechar las posibilidades de los 256 colores simultáneos de las nuevas tarjetas VGA.
Este parece ser un año en que las compañías se pusieron de acuerdo, a la hora de elegir la temática de sus juegos. Así, abundan los programas de tenis: «Emilio Sánchez Vicario Grand Slam» de Zigurat, «Simulador Profesional de Tenis» de Dinamic, «Pro Tennis Tour» de Ubi, y de coches: «Chase H.Q» de Ocean, «Turbo OutRun» de Us Gold, y «Hard Drivin» de Domark. Este último presentaba la novedad de utilizar gráficos poligonales con una perspectiva en primera persona, que proporcionaban una elevada sensación de realismo.
No podemos terminar este primer repaso sin mencionar tres magníficos programas: «Budokan» de Electronic Arts, «Rainbow Island» de Ocean, y «Xenon II» de Image Works. Todos, excepto «Rainbow Island», fueron creados en exclusiva para las máquinas de 16 bit, comenzando así un paulatino abandono de los clásicos Spectrum y Amstrad CPC,









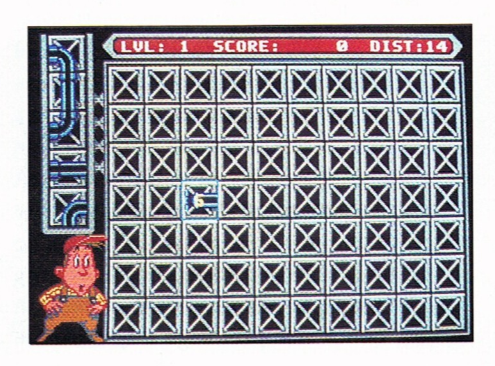


que irán siendo desplazados poco a poco del mercado.
«Budokan» era un programa exclusivo para PC, reflejo de que algo estaba cambiando en relación a este ordenador. Este simulador de artes marciales presumía de unos gráficos de gran calidad y unos movimientos muy variados, que cautivaron a los usuarios de compatibles. A medida que van apareciendo procesadores más potentes –por esta época, los 286 comenzaban a bajar de precio de forma drástica–, surgen nuevos títulos que demuestran las grandes posibilidades de estos computadores.
Desde otra perspectiva, «Xenon II», un genial "matamarcianos" programado por los inimitables The Bitmap Brothers, también aportó su granito de arena, pues si la versión Amiga era fantástica, no le andaba a la zaga una sorprendente versión PC, con una suavidad de movimientos nunca vista hasta ese momento.
Finalmente, «Rainbow Island» era la continuación del entrañable «Bubble Bobble», un arcade intemporal con una adicción sin límites.

LA EVOLUCIÓN DEL HARDWARE

A medida que aparecen más y mejores máquinas, aumenta también el número de accesorios asociados a ellas. Esto va quedar patente, de manera especial, en los ordenadores PC, cuya arquitectura abierta les permite acoplar cualquier tipo de





Arriba: «Tetris» para PC y «Dragon's Lair». Abajo se pueden ver «E-Motion» y «Pipemania». Cuatro juegos que brillaron con luz propia.

La primavera de 1.990 vino cargada de novedades, como lo demuestran programas de la talla de «Mad Mix Game 2», «Operation Stealth» –ya clásico– y «Gonzzalez».

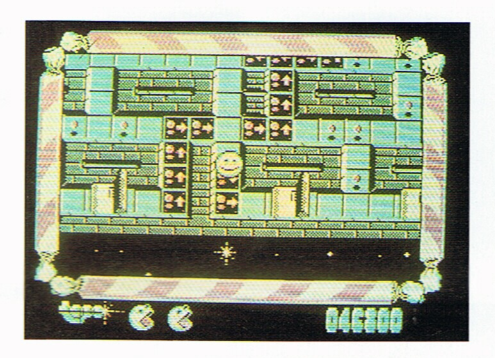
innovación, por extravagante que pueda llegar a parecer.

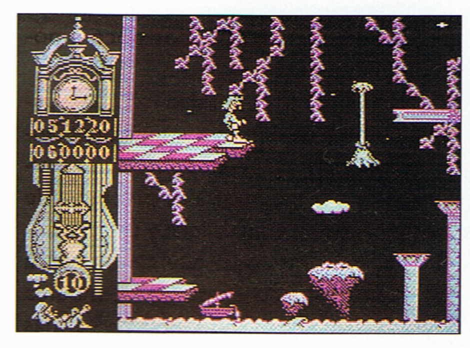
Así, a principios de año, los usuarios de 16 bit se quedaron boquiabiertos con la comercialización, por parte de Loriciel, de una auténtica pistola llamada Phaser, que se conectaba al ordenador y permitía utilizar este periférico con ciertos programas de puntería preparados para ello. «West-Phaser», ambientado en el Oeste, fue el más conocido de todos.

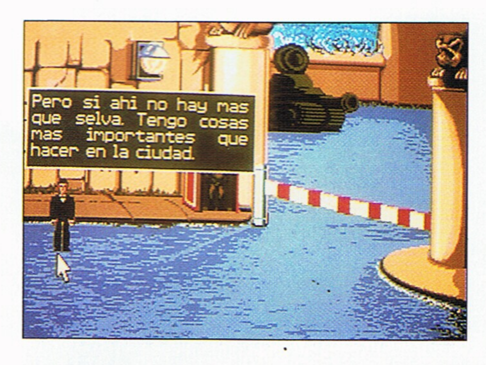
Las compañías francesas están más activas que nunca, como lo demuestra Coktel Vision, y su Intersound MDO. Tras conectarlo al puerto paralelo y a un equipo de sonido –una cadena HIFI, por ejemplo–, sustituía los quejumbrosos pitidos del altavoz del PC por música y efectos sonoros de calidad. Es el primer intento de dotar de boca y oídos a los compatibles, intento que se verá refrendado con la presentación de las tarjetas de sonido, a finales de año.

Lamentablemente, no todas las novedades hardware pueden considerarse afortunadas. El ejemplo más significativo lo tenemos con el ordenador Sam Coupé de Miles Gordon Technology, un auténtico compatible Spectrum, con algunas mejoras que lo adaptaban a la tecnología de los 90. Disponía de 256 K de memoria, 6 canales de sonido y unidad de disco. Fue un auténtico fracaso, principalmente por seguir siendo, a pesar de sus grandes cualidades, un ordenador de 8 bit, y no contar con el apoyo de las distribuidoras.

Volviendo la vista al software, nos plantamos en los primeros meses de la primavera que, como siempre, llega dispuesta a





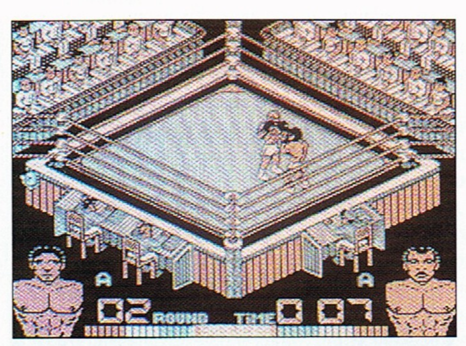


reverdecer nuestros entumecidos ordenadores con programas como «Mad Mix Game 2» de Topo, el "comecocos" en tres dimensiones; «Double Dragon 2» de Virgin, más artes marciales en una serie clásica; «Turrican» de Rainbow Arts, uno de los arcades del año; y «La Diosa de









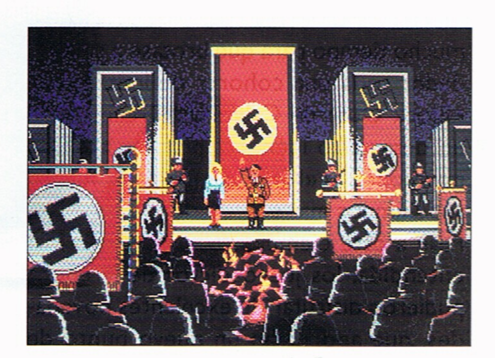
El terreno de lo deportivo también estuvo muy presente con juegos como «Carlos Sáinz», «Poli Díaz» y, cómo no, tratándose de un año marcado por el Mundial, «World Cup Soccer».

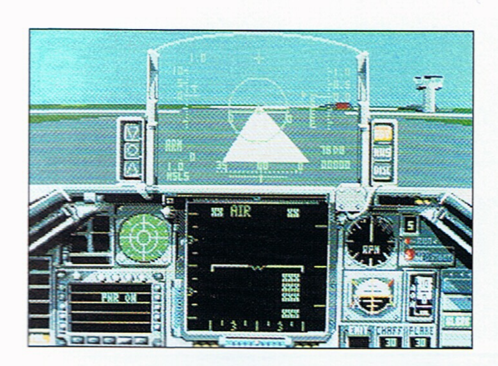
Cozumel» de AD, el primer capítulo de una trilogía ambientada en las leyendas prehispánicas, que pone el punto y final a las aventuras conversacionales.

Los ecos resonantes del atronador éxito de «Tetris» aún siguen dando que hablar y, como era de esperar, no tuvo que pasar mucho tiempo para que brotase a su alrededor toda una cohorte de imitadores. «Block Out» de California Dreams, con un desarrollo idéntico, pero en tres dimensiones, y «Klax» de Domark, fueron sus alumnos más aventajados.

Pese a este ejemplo de originalidad mal entendida, los juegoadictos de la época pudieron disfrutar de excelentes novedades, que aportaban un nuevo punto de vista en el campo de la acción y los juegos de estrategia. «Dragon's Lair» y «Space Ace» de Ready Soft, son los primeros programas que nos ofrecieron una auténtica película de dibujos animados en nuestro ordenador. Las versiones para 8 bit habían visto la luz unos años antes, pero estas nuevas adaptaciones incluían los gráficos originales de las respectivas máquinas recreativas que, años más tarde, serían reproducidos íntegros en CD-ROM. Al rescate de una princesa en apuros –en las variantes medieval y futurista–, el desarrollo se limitaba a presentar una serie de escenas donde el jugador sólo podía intervenir en determinados momentos, indicando al personaje la dirección a tomar, o la acción a seguir. Éste fue uno de los puntos más criticados por los usuarios y las revistas de la época, pero no sirvió para restarles popularidad, pues los gráficos y el sonido estaban a años luz de todo lo visto hasta el momento.

También brillaron con luz propia «E-Motion» de Us Gold, «Pipemania» de Empire, y «Sim City» de Infogrames. El primero era una especie de billar sofisticado que sustituía las tradicionales bolas de marfil por átomos y moléculas encadenadas.





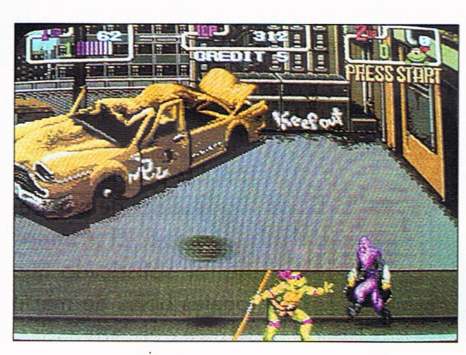
«Indiana Jones y la Última Cruzada» marcó un hito dentro del nuevo género de las aventuras gráficas, que sustituyeron a las conversacionales. «F29 Retaliator» fue un excelente simulador de vuelo.

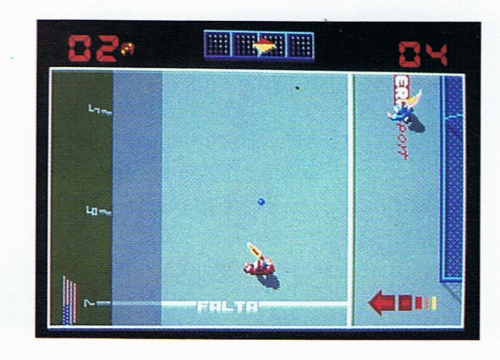
«Pipemania» nos proponía construir una serie de tuberías, mediante bloques que iban apareciendo paulatinamente, para evitar que el agua se desbordase. Finalmente, «Sim City», inauguró una nueva forma de disfrutar con los juegos de estrategia, mezclándolos con los juegos de construcción. Algo tan aparente sencillo, consiguió que todo el mundo disfrutase con la, a priori, aburrida tarea de edificar y gestionar una gran ciudad.

VUELVE EL HÉROE

Durante los primeros meses del año, muchos y muy buenos programas desfilaron por las pantallas de los ordenadores. Pero ninguno brilló con tanta fuerza, ni tuvo tanta repercusión en años posteriores, como ocurrió con «Indiana Jones y la Última Cruzada» de Lucasfilm, unos de esos programas que cierran una época, y marcan el punto de partida para una nueva generación de videojuegos.

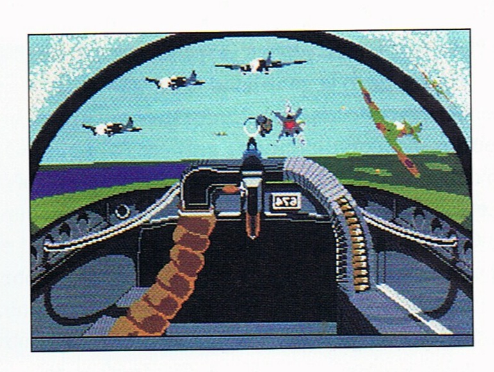
«Indiana Jones» puede considerarse un pionero, en muchos aspectos. En primer lugar, estrenó en España un nuevo género, el de las aventuras gráficas, que a la postre terminó de un plumazo con las clásicas aventuras conversacionales. Lo que antes eran imágenes estáticas y largas descripciones, se sustituye por películas animadas que envuelven completamente al jugador. El tecleo de las órdenes desaparece por completo, al utilizarse el ratón para pinchar en los iconos que las







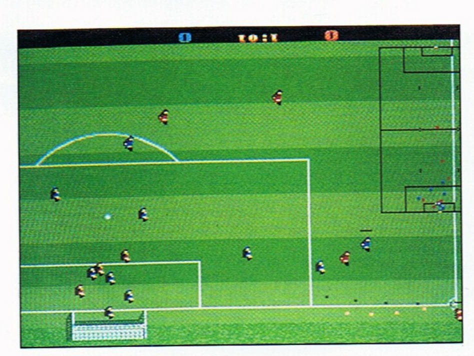


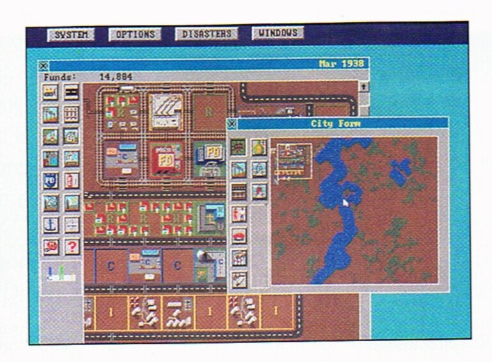


representan. Igualmente, se incluyen elementos que nunca antes se habían visto un programa de ordenador: trucos cinematográficos, acercamientos y alejamientos del personaje principal, banda sonora que se adapta a la acción, efectos especiales, y un sinfín de novedades gráficas, sonoras y argumentales que reflejaban fielmente los acontecimientos ocurridos en la película del mismo nombre.

El argumento, es conocido por todos: en el papel de Indiana Jones, nuestra misión consistía en encontrar el Santo Grial –la copa donde se guardó la Sangre de Cristo–, y evitar que cayera en manos de los nazis. Escenas arcade, laberintos, historias paralelas, y varios finales diferentes, adornan una concepción que «Indiana Jones y la Última Cruzada» convirtió en clásica, dentro del universo de la aventura gráfica. Por si fuera poco, fue uno de los primeros programas que se tradujo íntegramente al castellano, en estuche de lujo, con el manual, diario manuscrito original, claves y gafas especiales para descifrarlas, junto a seis diskettes de 5 y 1/4 –o tres de 3 y 1/2–, todo un récord por aquella época. A partir de este momento, los programas para PC comienzan a tomarse en serio en nuestro país, lo que repercutirá en un relanzamiento de estos ordenadores.

A las pocas semanas, aprovechando el tirón del hombre del látigo y el sombrero, nos llegó «Maniac Mansion», de la misma compañía, que había sido realizado dos años antes. Esto se dejaba notar en unos





«Sim City» supuso un nuevo modo de entender la estrategia. «Kick Off 2» vino a continuar el excelente trabajo de Dino Dini.

gráficos y unas animaciones menos impactantes, pero la genialidad del argumento y el divertido desarrollo compensaban todos estas limitaciones gráficas. «Maniac Mansion» fue el primer programa en utilizar el ya mítico sistema SCUMM de creación de aventuras, utilizado por LucasFilm en la mayoría de sus aventuras gráficas. Los apenas 720 K que ocupaba daban para mucho, pues se nos permitía controlar a 3 de entre 8 personajes diferentes y, dependiendo del grupo formado, jugar 5 aventuras distintas. Se inicia así la andadura triunfal de LucasFilm, ahora conocida como LucasArts, que se extiende hasta nuestros días.

Por fortuna, los jugadores que no disponían de un PC, o no se sentían atraídos por las aventuras gráficas, también dispusieron de otros juegos con los que disfrutar. Los amantes de los simuladores comenzaban a ver sus sueños convertidos en realidad, con títulos como «Their Finest Hours», de la omnipresente Lucasfilm, y «F 29 Retaliator» de Ocean, un excelente simulador que nos ponía a los mandos de aviones aún no fabricados oficialmente, como el ATF 22 y el FSW F29, algo muy común en los simuladores actuales.

No podemos olvidarnos, tampoco, de clásicos arcades, conversiones directas de las películas del momento, como «Regreso al Futuro II» de Image Works, o el merecido tributo a un dibujante único, Azpiri, y su obra maestra «Lorna» de Topo, uno de los más ambiciosos proyectos del software español.

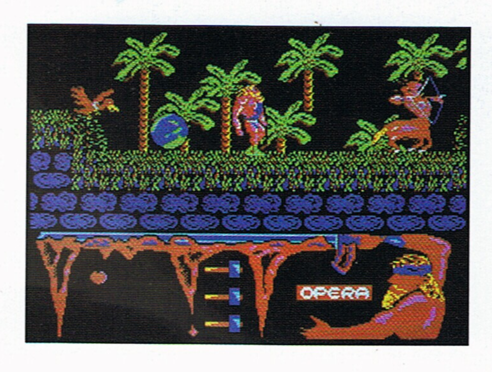
Por supuesto, estando como estamos en un año mundialista, no podían faltar los inevitables programas de fútbol, muchos de los cuales se aprovecharon del evento para presentar mediocres producciones. Tan sólo algunos títulos como «Italia 90» de Us Gold, «World Cup Soccer» de Virgin, y el irrepetible «Kick Off 2», merecen nuestra atención. Atención que, al igual que ocurrió con los usuarios de la época, se verá inmediatamente concentrada en el más importante fenómeno del año: la puesta a la venta de la consola de 16 bits Sega Mega Drive.

SEGA Y NINTENDO: DOS GIGANTES DE LA DIVERSIÓN

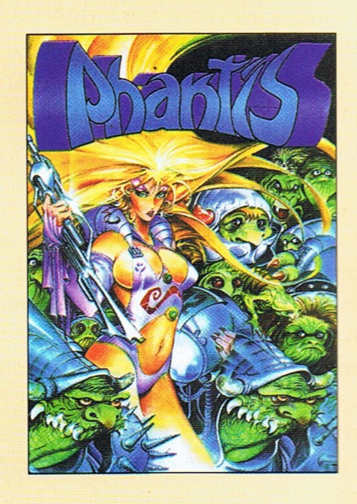
En agosto de 1.990, tuvo lugar en París la presentación a nivel europeo de la consola Genesis de Sega, bautizada en el mercado

«Robocop» demuestra la capacidad de las compañías de realizar adaptaciones de la pantalla grande, siempre síntoma de escasa originalidad.



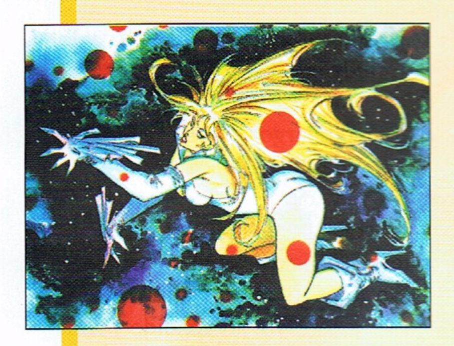






Azpiri:
Tributo a un Genio del Pincel

A lo largo de la Pequeña Gran Historia de los Videojuegos, no nos cansaremos de recordar todo tipo de programas, compañías, ordenadores y consolas que merecen perdurar en el recuerdo, por unas u otras razones. Sin embargo, más allá de todos estos aspectos obvios, han existido personas que, sin tener nada que ver, en un principio, con los videojuegos, han quedado inevitablemente ligadas a ellos. Dejando a un lado cualquier relación con la informática, Alfonso Azpiri puede considerarse uno de los genios del cómic en nuestro país. Sus historietas y personajes nada convencionales, como los inolvidables Lorna y Mot, han cautivado a miles de personas en toda España.



El hecho de aparecer en esta historia, tiene mucho que ver, si tenemos en cuenta que ha sido uno de los más prolíficos creadores de carátulas de juegos, no sólo de España, sino también de toda Europa. La mayoría de los grandes éxitos de compañías como Dinamic, Topo y Ópera se nos han presentando en los estantes de las tiendas bajo el sello inconfundible de los diseños de este dibujante. «Megacorp», «Nonamed», «Dustin», «Sgrizam», «Phantis», «Mad Mix Game», «Sirwood», «Mithos», «RAM», «Viaje al Centro de la Tierra», «Corsario», «Tuareg», «Ulises», «Gonzzalez», «Ice Breaker» o «Jai Alai», son sólo algunos ejemplos de las varias decenas que se vieron reproducidos en carátulas, portadas y páginas de publicidad, a lo largo de varios años.

Como no podía ser de otra forma, las propias compañías de software sucumbieron ante los encantos de su pluma y, además de trabajar como grafista en algunos programas, varios de sus comics fueron convertidos en juegos de ordenador. «Mot» de Ópera, y el sobresaliente «Lorna» de Topo, sin duda uno de los programas más completos del software español, fueron los elegidos.

Puede parecer una trivialidad, pero gracias al talento y la categoría profesional de artistas como Azpiri, se vendieron miles de copias adicionales de los programas, ayudando a mejorar la imagen y el entorno artístico de los videojuegos nacionales.

occidental con el nombre de Sega Mega Drive. Tan sólo dos meses después, Virgin-Mastertronic, su distribuidor oficial, decidió comercializarla en España.

La consola Sega Mega Drive rompía con todo lo visto hasta el momento. Sus características técnicas superaban a cualquier ordenador conocido –incluido el Amiga–, a la hora de ejecutar juegos, acercándose a las máquinas recreativas de donde provenía.

Disponía de un potente procesador 68.000 a 7,6 Mhz, apoyado por un procesador Z80 que no sólo se encargaba de realizar labores de manejo de gráficos y sonidos adicionales, sino que también aseguraba la compatibilidad con los juegos de su hermana menor, la consola Sega Master System. La resolución gráfica alcanzaba los 320x224 pixels, con 64 colores a elegir entre los 512 disponibles, así como nueve canales de música en estéreo y uno de sonido. Los sprites se manejaban mediante hardware, siendo posible presentar 80 de ellos simultáneamente en la pantalla. El precio de salida de esta nueva maravilla rondaba las 40.000 pesetas, más o menos la mitad que los ordenadores de 16 bit de la época. Esta diferencia aumentó todavía más, ya que a los pocos meses, el precio se estabilizó en torno a las 29.000 pesetas. Esta relación calidad/precio ha sido, precisamente, la gran baza de las consolas frente a sus competidores, los ordenadores: al tratarse únicamente de máquinas de juegos, no necesitan disponer de componentes demasiado caros, más allá de los procesadores y chips destinados a controlar los gráficos y los sonidos, por lo que su precio siempre ha sido muy inferior al de otros sistemas. Su gran hándicap, sin embargo, es que un simple juego suele costar la tercera parte del precio de la consola, aunque esto no ha supuesto un impedimento real para que los títulos más importantes hayan vendido millones de copias en todo el mundo.

Los primeros programas

Mega Drive, pese a su mayor precio respecto a otras consolas, consiguió que el público videoadicto se decantara por ella.



Atari Lynx vs Game Boy

El pez chico se come al grande



En numerosas ocasiones, ocurren cosas que nos demuestran la imprevisible naturaleza del ser humano, capaz de tomar decisiones, a priori, completamente ilógicas.

Esto es precisamente lo ocurrió con los sistemas de vídeo VHS y 2000, convirtiéndose en estándar el sistema más limitado o, dentro del mundo de la informática, en el caso que nos ocupa.

A mediados de 1.990, hicieron su aparición las consolas portátiles Game Boy de Nintendo y Atari Lynx. En principio, no había color: el modelo Lynx era infinitamente superior, desde el punto de vista técnico. Poseía una pantalla más grande –7.3x4.6 cm–, podía jugarse con poca luz, debido al sistema de luz emitida, tenía una resolución de 162x104 y, lo más importante, se trataba de una consola a color, capaz de presentar 16 colores simultáneos de entre 4.096 disponibles.

Game Boy de Nintendo, por otro lado, tenía una pantalla más pequeña –4.5x4.2 cm–, necesitaba bastante luz para jugar, ya que utilizaba el sistema de luz reflejada, disponía de una resolución de 148x144 y, el colmo de los colmos, se trataba de una consola en blanco y negro. En la época en la que los gráficos eran lo más importante de un juego, éste parecía ser el motivo definitivo de su más que posible enterramiento.



Como todos sabemos, no fue así. Ante la sorpresa general, la Game Boy se vendió como rosquillas, mientras que el modelo Lynx apenas permaneció uno o dos años en el mercado.

Tal como quedó demostrado, un mejor hardware nunca tiene asegurado el éxito. La Game Boy era una consola inferior técnicamente, pero era más barata, sus juegos eran muy numerosos –nada más ponerse a la venta, ya disponía de más de 300– y, sobre todo, mucho más divertidos y populares, pues se trataba de conversiones directas de los clásicos de Nintendo. La Atari Lynx, por contra, había sido creada casi en toda su totalidad por la empresa Epyx, por lo que sólo pudo aportar unos 20 juegos iniciales, del estilo de «California Games», «Klax» y «Gauntlet» que, para colmo, ya estaban disponibles en versiones para ordenador.

Son estas pequeñas sorpresas las que demuestran el poder que todavía tienen los usuarios frente a los fabricantes, eligiendo aquello que realmente quieren comprar sin que, necesariamente, tenga que tratarse de la última maravilla técnica del mercado.

comercializados para Sega Mega Drive, eran conversiones directas de las máquinas recreativas de la empresa creadora, Sega, algunas de las cuales ya habían aparecido años atrás para los ordenadores. Arcades del estilo de «Altered Beast» –incluido gratis al comprar la consola–, «Last Battle», «Super Thunder Blade», «Super Hang On», «Golden Axe», «Forgotten Worlds» o «Ghouls'n Ghost» fueron los primeros en demostrar las posibilidades de la Mega Drive. Poco a poco, la propias productoras de software para ordenadores aportaron sus propios títulos, algunos nuevos y otros conversiones de sus antiguos éxitos, dando lugar a un parque muy importante de juegos que supusieron el definitivo lanzamiento de las consolas en el mercado europeo.

Nintendo NES llevaba varios años en el mercado, pero ello no fue óbice para que no triunfara la consola de Sega.

El hecho más sorprendente es que, en contra de lo ocurrido con los ordenadores, la presentación de la primera consola de 16 bit no sólo no hizo desaparecer a las anticuadas consolas de 8 bit, sino que éstas sufrieron una inesperada resurrección. Puesto que el regalo de moda de 1.990 era una consola, y algunos padres no querían o no se podían permitir el ajustado precio de la Mega Drive, recurrieron a las más asequibles –en torno a las 15.000 pesetas– Sega Master System y Nintendo NES, que ya llevaban varios años en el mercado, y disponían de abundantes y buenos juegos.

Hasta este momento, su distribución había quedado reducida a algunas tiendas de importación y grandes almacenes pero, ante la nueva demanda, comenzó a comercializarse de manera oficial a través de los mismos canales que la Mega Drive.

La consola Master System era la predecesora de la mencionada estrella de Sega. Sus características técnicas la acercaban a los ordenadores Spectrum y Amstrad, pues había sido creada en la misma época –a finales de los ochenta–, pero los chips especiales que aceleraban las funciones gráficas la permitieron disfrutar de juegos más elaborados.

El procesador destinado a controlar todos los procesos era el archifamoso Z80 de 8 bit, a una velocidad de 3,6 Mhz.





La resolución gráfica era ligeramente menor que la de la Mega Drive –240x226–, con 52 colores posibles entre 256 disponibles, 16 sprites simultáneos, y sonido mono. Algunos de los juegos más representativos de 1.990 fueron «Double Dragon», «Altered Beast», «Shinobi», «Rambo III» y «Wonder Boy III».

A partir de este momento, la mayoría de los títulos creados para la Mega Drive serán convertidos a la Master System, lo que provocará una renovación de ideas que la colocarán en la cresta de la ola.

Algo parecido ocurrió con la mítica consola del más encarnizado competidor de Sega: el modelo NES de Nintendo. Su arquitectura era radicalmente distinta a la de la Master System, pero sus prestaciones no tenían nada que envidiar. El procesador incluido era el modelo 6502 de 8 bit a una velocidad de 1,8 Mhz, con una resolución de pantalla de 256x240, 16 colores a elegir entre 52,8 sprites por hardware simultáneos, y sonido mono. Algunos títulos indispensables fueron «Bubble Bobble», «Megaman», «Legend of Zelda», o «Bionic Commando»; el gran éxito, «Super Mario 2», un entrañable personaje para una saga realmente inolvidable.

Sega Master System también llevaba varios años en el mercado, con una amplia gama de juegos. Una de sus ventajas era su reducido precio –como la NES, de Nintendo–, frente a la Mega Drive.



La Game Gear de Sega salió al año siguiente que la Game Boy, pero sus especificaciones técnicas hicieron que se comiera gran parte del pastel del mercado.

Siguiendo la estela de las consolas tradicionales, también irrumpieron en el mercado las populares consolas portátiles o "hand-helds". Por fin, se cumplía el sueño de poder disfrutar de nuestro pasatiempo favorito las veinticuatro horas del día, y en cualquier lugar imaginable, con la ayuda de unas simples pilas. Las primeras en aparecer fueron la Game Boy de Nintendo, y la Atari Lynx, un modelo bastante superior, pero que no atrajo a los usuarios por el escaso soporte software. La portátil Game Boy se convertiría en la única dominadora hasta la llegada de la Game Gear de Sega, un año después. Pese tratarse de una consola en blanco y negro, venía avalada por los 5 millones de unidades vendidas en Japón, y los 3 millones en Estados Unidos. Juegos como «Tetris», «Castlevania», «Tenis», «Donkey Kong» o «Super Mario Land», cautivaron a miles de compradores que, aún hoy, todavía disfrutan con las excelencias de una de las consolas más rentables de la historia.

EL PATINAZO DE AMSTRAD

Pese a la imparable ascensión de las consolas, no todos los modelos tuvieron el mismo éxito. Amstrad, por ejemplo, dio a

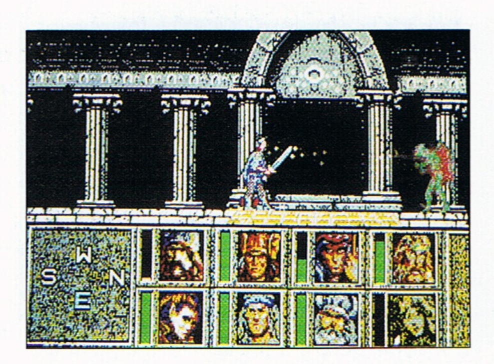


conocer la consola GX4000 y los nuevos ordenadores CPC 464 plus y CPC 6128 Plus. Estos dos últimos disponían de unas prestaciones similares a las de los clásicos CPC, aunque la terminación "plus" venía avalada por una ranura para insertar cartuchos, un mejor tratamientos del color, y el control de los gráficos y el sonido mediante hardware. La consola GX4000 era básicamente igual a los modelos mencionados, pero sin teclado ni la unidad de disco. Todos fueron un rotundo fracaso, principalmente por la implacable coletilla que ya ha hecho acto de aparición varias veces a lo largo del capítulo: se trataba de máquinas de 8 bit, técnicamente inferiores a los modelos de 16 bit ya existentes. Es este el principio del fin del reinado de la compañía británica. Las últimas novedades dentro del apartado hardware, fueron las flamantes tarjetas de sonido para los ordenadores PC que, finalmente, dispusieron de música y efectos sonoros a la altura de cualquier ordenador o consola de vanguardia. Los primeros modelos conocidos fueron las tarjetas Adlib y SoundBlaster de 8 bit. Esta última fue la que se llevó el gato al agua ya que, además de disponer de unas prestaciones musicales idénticas a las de la tarjeta

Amstrad, y su consola GX4000, tuvieron un estrepitoso fracaso, y ello fue debido a su tecnología basada todavía en los ocho bit, que la hacían muy inferior a sus oponentes de 16.

LucasArts sorprendió de nuevo a finales del 90 con una sensacional aventura gráfica: «Loom», totalmente traducida al español. A su lado, «Heroes of the Lance», un JDR basado en el juego de tablero «Dragones y Mazmorras».





Adlib, incorporaba un canal de digitalización para reproducir efectos sonoros realistas. El número de canales musicales FM era de 11, junto al canal de sonido, la posibilidad de grabar y reproducir en mono, un puerto de joystick y un puerto MIDI incorporado. Todas estas características convirtieron a la placa SoundBlaster, de Creative Labs, en el nuevo estándar musical para PC, que aún permanece vigente en nuestras días.

De esta forma tan movida terminamos el año, no sin antes dedicar unos párrafos a revivir algunos de los éxitos de las Navidades. Entre ellos, destacan clásicos como «Beast II» de Psygnosis, la esperada continuación de uno de los arcades más importantes diseñados para Amiga, igual de impresionante que su antecesor; «Pang» de Ocean, una conversión de las máquinas recreativas que causó furor en su momento; «Robocop 2» de Ocean y «Las Tortugas Ninja» de Image Works, las inevitables conversiones de las películas del momento, así como «Gremlins 2» de Topo, la licencia más importante concedida a una compañía española.

Gracias al tirón de «Indiana Jones», otras aventuras gráficas salieron del anonimato. «Operation Stealth» de Delphine, una aventura de detectives con escenas arcades intercambiadas, es el primer juego de este tipo que dispone de gráficos en VGA. LucasFilm, de nuevo, volvió a sorprender a todo el mundo con la que es, posiblemente, la aventura gráfica con mayores dosis de talento de toda la historia: «Loom». Los iconos de órdenes eran sustituidos por un bastón mágico que emitía notas musicales. Combinándolas de forma adecuada, se podían realizar las acciones más insospechadas.

El rol también experimenta su definitivo despegue, gracias a títulos como «Heroes of the Lance» de Us. Gold, basado en la famosa saga de tablero "Dragones y Mazmorras".

Así termina un año muy revolucionario en todos los aspectos, donde nuevas máquinas, nuevos periféricos y nuevos géneros, rompen definitivamente las cadenas que aún unían el universo de los videojuegos a la década de los ochenta, y marcan el rumbo a seguir en los años venideros.

En muy pocas ocasiones, doce meses serán testigos de tantos y tan trascendentales cambios.





En un año tan cargado de novedades como fue 1.990, muchas y suculentas noticias adornaron las páginas de los doce números de Micromanía. El mes de febrero comenzó cargado de buen humor, gracias a los chistes y los guiños provocados de Francisco Ibáñez, el genial dibujante que nos concedía una entrevista en exclusiva para presentar «Mortadelo 2» de Animagic, basado en sus más entrañables personajes: Mortadelo y Filemón. Por desgracia para él, siete años después de publicar sus opiniones en el número 21 de la Segunda Época de Micromanía, todavía no se ha inventado el lápiz que dibuje solo.
El número 24 será recordado por la entrega de premios a los mejores programas del año 1.989, que concedía nuestra revista hermana Microhobby. Una vez más, consiguió reunir a todos los representantes de la industria informática nacional. Los premiados fueron «Viaje al Centro de la Tierra» de Topo –mejor programa, mejor argumento, y originalidad–; «Batman» de Ocean –mejor movimiento y mejor sonido–; y «After the War» de Dinamic –mejores gráficos–.

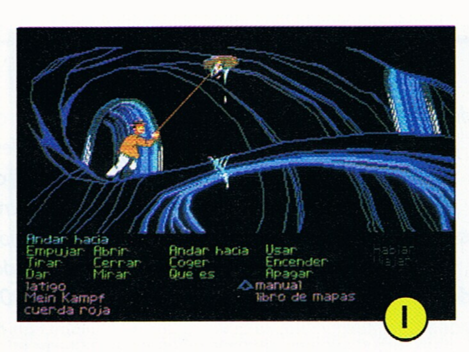
Las Portadas



El Megajuego del año, «Indiana Jones y la Última Cruzada» de Lucasfilm, fue analizado en profundidad, incluyendo todo tipo de mapas y trucos, en el número 25, mientras que una de nuestras secciones más emblemáticas, Maniacos del Calabozo, hacía su presentación en el mes de Octubre, en las páginas de un atrayente número 29, dominado por la sensual presencia de la irresistible Lorna.

Otros acontecimientos especiales sirven como ejemplo del compromiso que Micromanía siempre ha tenido con los aficionados. En noviembre de 1.990 –número 30–, se puso en marcha en la recién nacida cadena de televisión Tele 5, el programa "La Quinta Marcha", un "magazine" de variedades dedicado al público juvenil, que incluía un concurso de videojuegos organizado por Micromanía. Los premios –joysticks, pistolas ópticas, consolas Game Boy, y cheques mensuales por valor de 50.000 pesetas en videojuegos–, animaron a mucha gente a participar. Igualmente, en representación de nuestro país, fuimos los encargados de organizar la selección de jugadores que participaría en el Segundo Campeonato Europeo de Videojuegos, celebrado en París. España hizo un gran papel, ya que consiguió la segunda posición por equipos, mientras que Luis Manuel Corral se alzaba con el título de subcampeón de Europa. Todo un logro.

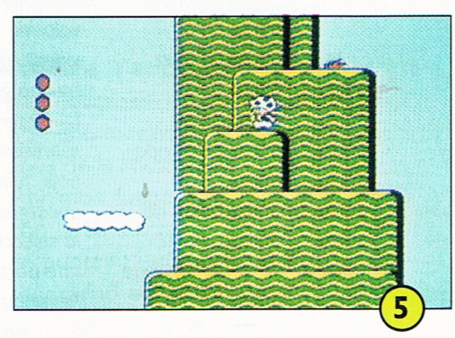
El Cuadro de Honor



1



3

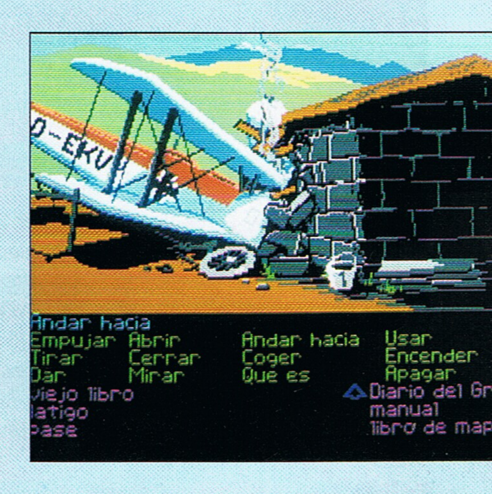


5



7

LA SÚPER



Como no podía ser de otra forma, «Indiana Jones y la Última Cruzada» de LucasFilm, se convirtió en el protagonista del año 1.990. Su calidad, ese toque de genialidad, y el camino que abrió a otros títulos, se quedan pequeños si tenemos en cuenta que, además, fue el iniciador en nuestro país de un género –el de las aventuras gráficas–



8



E S T R E L L A

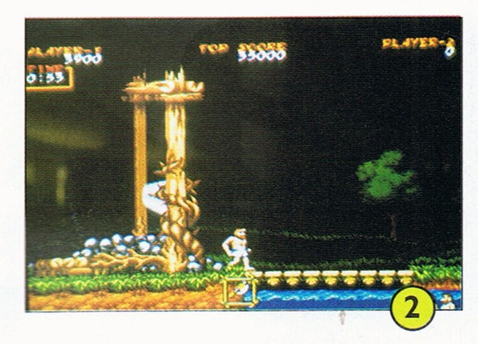




que ha cautivado a miles de aficionados. Por si fuera poco, también fue uno de los primeros programas para PC que se tradujo íntegramente al castellano y, a la postre, el primer juego "profesional" para este ordenador. Toda una colección de medallas que hacen de «Indiana Jones y la Última Cruzada» una aventura inolvidable.



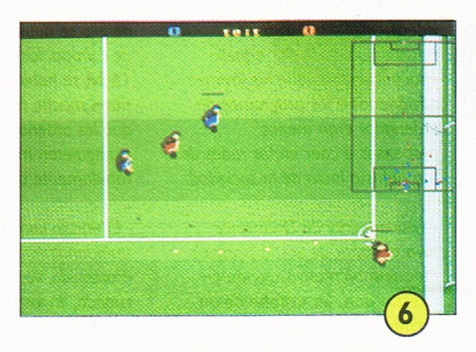
9



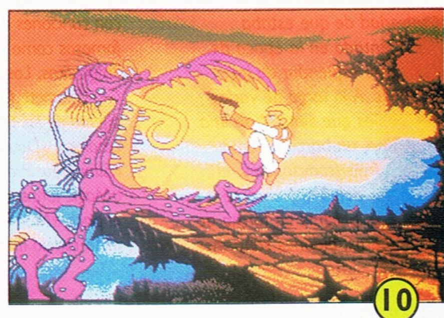
2



4



6



10

Por primera vez en nuestra lista de "tops", los juegos de consola reclaman su presencia entre los más destacados del año. Una vez más, conviene recalcar que las posiciones de la lista no sólo reflejan la calidad de los juegos, sino también su popularidad y repercusión entre los aficionados en general, sin importar el sistema para el que han sido creados.

1.- INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA.
LucasFilm.
2.- GHOULS 'N GHOST.
Sega Mega Drive.
3.- GOLDEN AXE.
Sega Mega Drive.
4.- BEAST II.
Psygnosis.
5.- SUPER MARIO 2.
Nintendo.
6.- KICK OFF II.
Anco.
7.- LOOM.
LucasFilm.
8.- RAINBOW ISLAND.
Ocean.
9.- E-MOTION.
US Gold.
10.- SPACE ACE.
Ready Soft.



El anecdotario

Como siempre, la última página de cada capítulo está dedicada a recordar las curiosidades y las anécdotas acontecidas a lo largo del año. En esta ocasión, la mayoría de ellas no son más que el reflejo de la mayoría de edad que el sector informático había alcanzado en nuestro país. Los deportes, la droga o la música, son algunos de los temas tratados en El Anecdotario.

- En los primeros meses del año, coincidiendo con la campaña institucional que se había lanzado por toda la geografía nacional, Erbe decidió unirse a la iniciativa antidroga añadiendo una pantalla especial que aparecía al cargar cualquiera de los programas que distribuía. El logotipo "No juegues con tu vida", y la imagen de una marioneta, intentaban concienciar a los jugadores de todas las edades. La iniciativa tuvo una excelente acogida, teniendo en cuenta el público al que van destinados los videojuegos. De hecho, un estudio publicado por aquella época insinuaba que los jóvenes aficionados a los programas de ordenador eran menos propensos a caer en las redes de tan nefasta lacra de la sociedad.

- «Bucaneers» de Duintronic tuvo el honor de ser la primera máquina recreativa creada en nuestro país. Se trataba de un arcade de lucha al más puro estilo «Double Dragon», con la salvedad de que estaba ambientado en la época de máximo esplendor de los piratas. A lo largo de varias pantallas que simulaban una taberna, un barco y demás escenarios tradicionales, el jugador debía enfrentarse a diversos peligros en forma de bucaneros, bidones saltarines, barriles de pólvora, y otros peligros. GLL, una recién creada compañía española, planeó realizar una conversión a los ordenadores pero, por razones desconocidas, el proyecto no arribó a buen puerto.

- 1.990 fue el año en el que España se convirtió en el mayor mercado de 8 bit de Europa. Esto provocó que algunas compañías británicas como Codemasters, fijasen su residencia en España. Sin embargo, lejos de poder considerarse un mérito, la razón de ello se debía a que, en el resto de Europa, los ordenadores de 16 bit se habían vendido a un ritmo mucho más rápido, por lo que los ordenadores de 8 bit se extinguieron mucho más rápidamente que en nuestro país.

- El vínculo con la música que tradicionalmente Dro Soft ha mantenido, se vió refrendado cuando, en los meses de septiembre y octubre, la distribuidora regaló un cassette con canciones de artistas tan famosos como Loquillo y los Trogloditas, Los Secretos, Hombres G o Gabinete Caligari, al comprar alguno de los títulos de su catálogo. «Double Dragon II», «Simulador Profesional de Tenis», «Magic Johnson», «Choi Lee Fut», el pack «Metal Action» y «Mortadelo II» fueron los elegidos.

- La celebración del Campeonato Mundial de Fútbol ese mismo año, originó una verdadera avalancha de títulos que, una vez más, demostraron el oportunismo interesado de la mayoría de las compañías de software. «Italia 90», «Player Manager», «European Superleague», «Kenny Dalglish Soccer Match», «Word Cup Soccer 90», «Manchester United», «Mundial de Fútbol», «Football Manager: World Cup Edition», «Adidas Championship Football» y «Kick Off II» fueron algunos de los títulos publicados. Sólo el último de ellos merece pasar a la historia de la simulación deportiva.

- El deporte está de moda. Las más importantes estrellas españolas prestaron su nombre a algún juego. Sito Pons, Ángel Nieto, Carlos Sáinz, o Poli Díaz, desfilaron por las pantallas de los ordenadores a lo largo de 1.990. La nota curiosa la puso la familia Sánchez Vicario, cuyos dos miembros más conocidos, Emilio y Arancha, firmaron contratos con compañías rivales. Así, vieron la luz «Emilio Sánchez Vicario Grand Slam» de Zigurat, y «Arancha Sánchez Vicario Super Tenis», de Delta. Sin duda, dos de los títulos más largos de la historia del software español.



Capítulo 4

UN PUERCOESPÍN AZUL

El definitivo despegue de las consolas, iniciado en el año 1.990, va a verse catapultado con la llegada de un juego revolucionario: «Sonic the Hedgehog» de Sega. Su calidad y adicción ayudaron a vender miles de consolas en todo el mundo, dada la imposibilidad de realizar conversiones a los ordenadores.

1.991 es también un año de despedidas: el software lúdico español experimenta un importante retroceso, que llegará a desembocar en su desarticulación como industria. Algo parecido ocurre con las aventuras conversacionales, desplazadas de forma definitiva por sus descendientes más cercanas: las aventuras gráficas.

Durante casi 30 años, las aventuras de texto han acompañado en los ratos de ocio a aficionados de todas las edades. Desde sus lejanos inicios, en los gigantescos ordenadores PDP 10, los míticos Apple o las máquinas clásicas de 8 y 16 bit, han alimentado la imaginación de los juegoadictos de varias generaciones. Pero los estudios de mercado son implacables. Las aventuras conversacionales ya no interesan al gran público. Los últimos intentos agónicos por vender aventuras de este tipo, llevados a cabo por AD, son un fracaso. En cierto modo, se trata de un simple proceso de evolución natural: ya nadie quiere ir en carro, cuando puede comprarse un Ferrari, reencarnado en las relucientes aventuras gráficas. Es, pues, en 1.991, un par de años después que en el resto de Europa, cuando se firma el acta de defunción de este reconocido género, el más antiguo de todos.

No sólo AD es la única compañía española que desaparece. El brusco salto de los 8 a los 16 bit, y la llegada de las consolas, irá minando poco a poco los reducidos recursos de las compañías nacionales, que terminarán tirando la toalla.

Las infinitas posibilidades de las nuevas máquinas permiten realizar programas cada vez más complejos, que exigen la colaboración de todo un nutrido grupo de especialistas: músicos, guionistas, programadores, diseñadores, testeadores... Lo que antes se podía hacer en casa, con un simple ordenador y sin excesivos gastos, ahora exige la colaboración de centenares de personas, profesionales en sus respectivas facetas artísticas, que necesitan un lugar de trabajo, multitud de ordenadores, equipos suplementarios y, sobre todo, dinero, mucho dinero para pagar los sueldos e invertir en investigación. Las casas de soft españolas, compuestas en su mayoría por programadores artesanales, no pudieron sobreponerse a este esfuerzo. Tan sólo Dinamic conseguirá adaptarse a los nuevos tiempos, siendo la única compañía de 8 bit que sobrevivirá a semejante prueba.

Estamos a punto, por tanto, de sumergirnos en un año nostálgico, que supondrá el principio del fin de muchos de los

Junto a estas líneas se puede ver «Test Drive III», uno de los primeros juegos de coches que utilizó gráficos en 3D. A su lado, «Zona 0», basado en «Tron».









Los ordenadores personales de 8 bit sufrieron un fuerte descenso debido al gran auge que empezaron a tener las consolas y los procesadores de 16 bit.

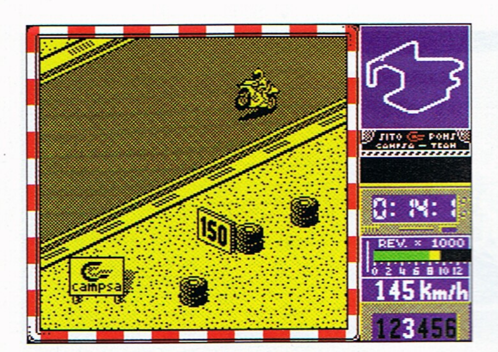
programas y compañías que han copado las portadas de las revistas –y los estantes de las tiendas– durante los últimos años.

CLÁSICOS INTEMPORALES

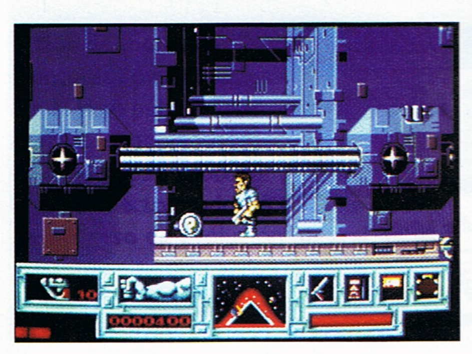
Pese a todos estos malos augurios, la rueda sobre la que gira el mundo de los videojuegos avanza inexorable, sin que nada ni nadie pueda detenerla. Tanto las inadaptadas compañías, como los juegos anticuados, son sustituidos sin dilación por otros nuevos que ocupan sus puestos vacantes.

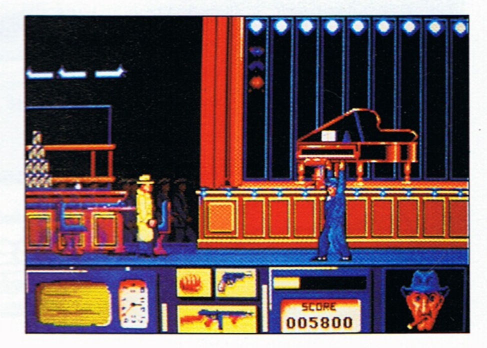
Prueba de ello son algunas de las novedades que destacaron durante las primeras semanas del año. Los programas de carreras toman la delantera en la línea de salida, de la mano de «Lotus Esprit Turbo Challenge» de Gremlin, y «Test Drive III» de Accolade, dos dignos representantes de dos afamadas trilogías automovilísticas. Mientras que «Lotus Esprit» seguía la línea clásica iniciada por «Outrun», utilizando un sistema de generación gráfica basado en los sprites, «Test Drive III» es uno de los primeros ejemplos del empleo de gráficos en 3D en los simuladores de carreras, un sistema que será definitivamente adoptado en títulos posteriores.

Las compañías nacionales intentan por todos los medios recuperar el terreno perdido, con títulos como «Sito Pons 500 cc» de Zigurat; «Zona 0» de Topo,

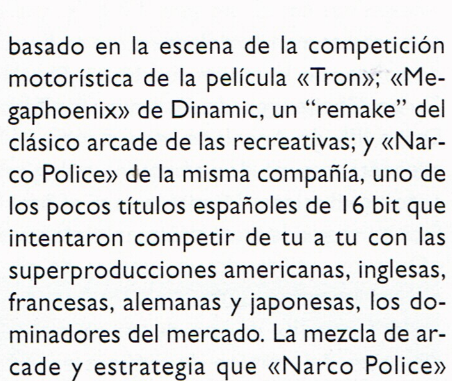








Cuatro grandes juegos de 1.991: «Sito Pons», «Dick Tracy», «Megaphoenix» y «Desafío Total»



basado en la escena de la competición motorística de la película «Tron»; «Megaphoenix» de Dinamic, un "remake" del clásico arcade de las recreativas; y «Narco Police» de la misma compañía, uno de los pocos títulos españoles de 16 bit que intentaron competir de tu a tu con las superproducciones americanas, inglesas, francesas, alemanas y japonesas, los dominadores del mercado. La mezcla de arcade y estrategia que «Narco Police» contenía, dio buenos resultados.

Y, si hablamos de buenos resultados, nada mejor para asegurarse su obtención, que versionar una película de éxito o una máquina recreativa. La cartelera cinematográfica de 1.991 estuvo encabezada por «Desafío Total» de Ocean, «Dick Tracy» de Titus, y «Regreso al Futuro III» de Image Works. Nada que destacar en estos tres arcade convencionales. En el caso de las conversiones de las recreativas, tenemos «Golden Axe» de Virgin, presentado para los consolas un año antes, y el excelente «Strider II» de Us Gold. Al contrario que sus congéneres, no provenía de los salones lúdicos, sino que sirvió de inspiración para que Capcom realizara la máquina recreativa.

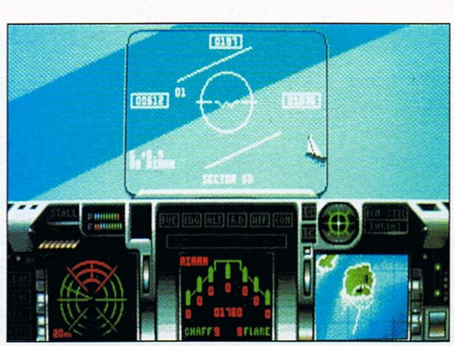
Los nuevos géneros que nos han traído las máquinas de 16 bit, los juegos de rol, las aventuras gráficas, y los simuladores avanzados, cada vez ganan más adeptos con títulos sorprendentes como «F19 Stealth Fighter» de Microprose, digno representante de un estilo de juego que,



a partir de ahora, quedará inevitablemente ligado a esta compañía; «Dragons of Flame» de Us Gold, otro relato basado en la serie "Dragones y Mazmorras"; «Drakkhen» de Infogrames, un nuevo concepto en JDRs, con gráficos tridimensionales en tiempo real, y los irrepetibles «Elvira» de Accolade, y «The Secret of Monkey Island» de LucasFilm.
«Elvira» supuso un auténtico "shock" para los amantes de los juegos de rol, acostumbrados a utilizar su imaginación para suplir los mediocres gráficos que solían adornar las producciones de este tipo. Los vistosos decorados con perspectiva en primera persona, la banda sonora auténticamente de miedo, y unos efectos sonoros hiperrealistas –como pudieron comprobar los afortunados poseedores de una tarjeta SoundBlaster–, acercó este género a la tecnología de los noventa. Por fortuna, debajo de la atrayente fachada se escondía un irresistible JDR, en el que los castillos encantados, los cementerios misteriosos, y las catacumbas bajo la iglesia, estaban a la orden del día.
Algo parecido ocurrió con «The Secret of Monkey Island», el punto de referencia de las aventuras gráficas de la década. Los nuevos y recientes gráficos en VGA, por primera vez utilizados por LucasFilm, dotaban a sus imaginativos diseños, y a la versatilidad del SCUMM, con la viveza de los ya clásicos 256 colores simultáneos.







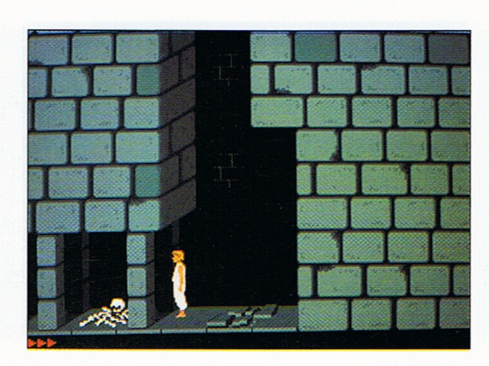


Gran parte de los programas editados en 1.991 fueron aventuras gráficas, aunque tambien hubo otros géneros, como lo demuestran «Drakken», «Golden Axe» y «Regreso al Futuro 3».

1991

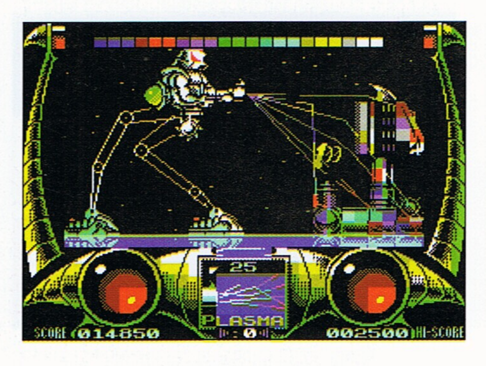
Dos títulos que supusieron un cambio radical en la forma de ver las aventuras gráficas: «The Secret of Monkey Island» y «Prince of Persia».

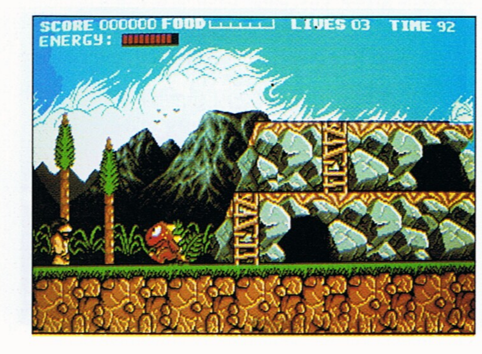




La historia ya pertenece a la leyenda del software: En el papel de Guybrush Threepwood, un aprendiz de pirata, debíamos impedir que el pirata fantasma LeChuck se casara por la fuerza con la bella gobernadora de Melee Island, Elaine. Para llevar a cabo semejante proeza, antes debíamos encontrar un tesoro, robar en la mansión de la gobernadora, ganar un fiero combate de insultos, comprar un barco y encontrar una tripulación, así como utilizar la magia vudú para deshacernos del irascible LeChuck. La sucesión de divertidos puzzles, acertijos y pruebas necesarias para llevar a buen fin tal cantidad de tareas, hicieron de «The Secret of Monkey Island» una de las mejores aventuras de todos los tiempos.

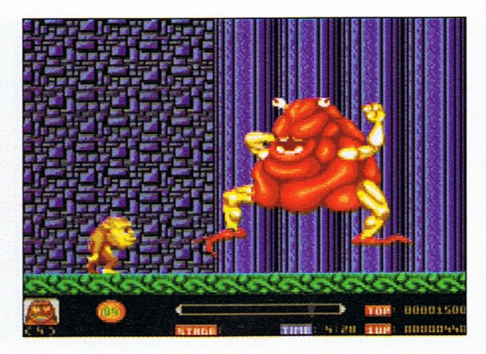
Ante semejante aluvión de grandes títulos, los géneros clásicos reaccionaron con prontitud, recuperando la supremacía con genialidades de la talla de «Turrican II» de Rainbow Arts, otro gran arcade espacial de la compañía alemana de moda; «Wrath of the Demon» de Ready, un maravilloso juego de acción medieval con gráficos espectaculares, en la línea de «Shadow of the Beast»; «Prince of Persia» de Broderbund, un juego de plataformas ambientado en las clásicas leyendas de «Las Mil y una Noches», que presumía de poseer las mejores animaciones anatómicas jamás vistas; y «Extreme» de Firebird, posiblemente, el último gran arcade para los 8 bit. Los títulos para estos ordenadores se han reducido











alarmantemente, y en pocos meses desaparecerán por completo del panorama informático. Nadie había imaginado que iban a mantenerse durante tanto tiempo. Tal como comienza a intuirse, las aventuras gráficas, los juegos de rol y los simuladores, tomarán el relevo a los arcades y las videoaventuras que habían dominado en estos ordenadores aunque, por supuesto, seguirán manteniendo su estatus privilegiado.

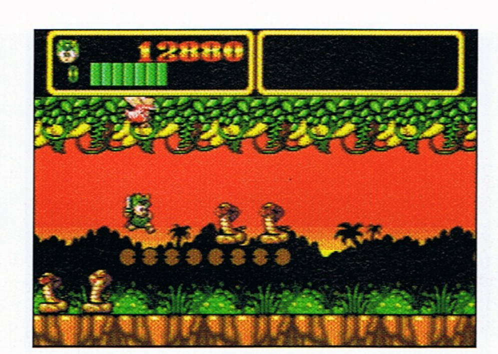
NUEVAS CONSOLAS

Tras unos primeros meses de asentamiento, el universo de las consolas va madurando poco a poco, con la incorporación de nuevas máquinas, y aún mejores títulos. Sega comercializa el modelo Master System II, que incorpora ligeras mejoras gráficas y de diseño, para hacerlo más compatible con Sega Mega Drive y la nueva e impresionante consola portátil, la Game Gear. Esta "handheld" se convirtió en la portátil más avanzada del mercado. El corazón de la Game Gear era el versátil –y omnipresente– procesador Z80 de 8 bit a 3.6 Mhz. El tamaño de la pantalla alcanzaba las 3.2 pulgadas, con una resolución de 160x144, 64 sprites simultáneos, 4 canales de sonido y 24 Ks de memoria. Su característica más destacable, sin embargo, era su



La Game Gear de Sega tuvo una gran aceptación dentro del mundo de los videojuegos, suponiendo un duro golpe para la portátil de Nintendo.

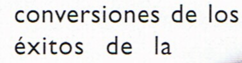






«Super Wonder Boy» y «Super Monaco GP» fueron dos de los grandes títulos para Mega Drive en el año 1.991. Abajo la consola de 8 bit de Sega, Master System II.

condición de portátil a color, con una capacidad de 32 colores simultáneos a elegir entre 4.096. A diferencia de la Atari Lynx, disponía de una gran cantidad de títulos a sus espaldas, conversiones de los éxitos de la Master System y, posteriormente, de la Mega Drive, lo que la convirtió en una encarnizada competidora de la Game Boy, a la que arrebató una parte importante del mercado. Además, se vendía con un adaptador TV que permitía ver la televisión en la consola. Toda una revolución para la época.



Las consolas portátiles están de moda en todo el mundo, como así lo demuestran las diversas experiencias realizadas en algunos hospitales de Estados Unidos, donde se utilizaron consolas Atari Lynx para distraer a los pacientes. Curiosamente, los enfermos que más las demandaban eran los mayores de 18 años.

El hecho más significativo de este fenómeno es la proliferación de todo tipo de complementos: fundas de seguridad anticaídas, lupas, luces para jugar de noche, cargador de baterías...

Las primeras conversiones de los ordenadores comienzan a llegar en gran número, sobre todo los grandes éxitos de las compañías más importantes. Pero,





A lo largo de la historia informática, pocos han sido los géneros lúdicos que han desaparecido sin dejar rastro. Durante los últimos 15 años, primero los arcades; después, las aventuras gráficas; y, más tarde, los programas de estrategia, han ocupado el trono de las preferencias de los usuarios, pero sin que esto pusiera en peligro la existencia de otros géneros minoritarios. No ha ocurrido así con las aventuras conversacionales. Ni siquiera el hecho de ser el género más antiguo, en cuyos brazos nació el primer videojuego, sirvió para que, en 1.991, mucho más tarde que en otros países, las aventuras conversacionales desapareciesen definitivamente.

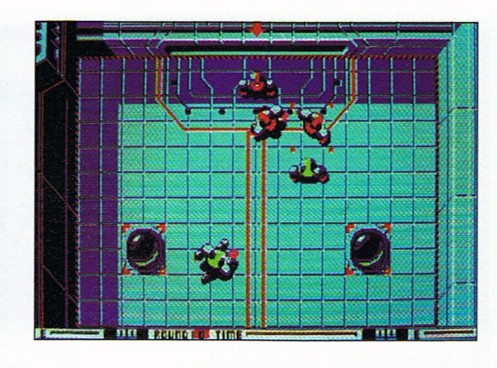




EL ADIÓS A UN GÉNERO INOLVIDABLE

El género de las aventuras de texto nació hace más de 30 años, cuando, a mediados de los 60, comenzaron a aparecer los primeros juegos, recopilados en el que se reconoce como el primer videojuego: «Colossal Cave», o su variante «La Aventura Original». Títulos como «Zork» y «Hitchhiker's Guide to the Galaxy», de la legendaria Infocom, o la series «King's Quest», «Leisure Suit Larry» y «Space's Quest» de Sierra, dominaron las listas de éxitos en Estados Unidos e Inglaterra hasta mediados de los 80.
En España, la primera aventura conversacional conocida por el gran público fue «The Hobbit» de Melbourne House (1.984), basada en la inigualable novela de J.R.R. Tolkien. No tuvo que pasar mucho tiempo para que, en ese mismo año, apareciese la primera aventura española: «Yengh», de Dinamic. Al año siguiente, «Gremlins» de Adventure International, se convirtió en la primera aventura extranjera traducida al castellano, avalada por el éxito de la película de Spielberg.
Su aceptación fue minoritaria, hasta la publicación de «El Quijote» de Dinamic, con un sorprendente éxito de ventas. A partir de aquí, este tipo de programas alcanzó una moderada popularidad, gracias al esfuerzo de compañías como AD, dedicada en cuerpo y alma a desarrollar aventuras conversacionales. «La Aventura Original», una versión "made in Spain" de la madre de todas las aventuras; «Megacorp», ambientada en un planeta lejano; «La Guerra de las Vajillas», parodia de la famosa saga de George Lucas; «Los Pájaros de Bangkok», tributo a un detective español, Carvalho; «Jabato», el comic más clásico, o la trilogía de Cozumel, basada en los mitos mayas, -que pone fin, de manera oficial, a las aventuras de texto en España-, son algunos de los éxitos más recordados de AD. Los intentos de adaptarse a los nuevos tiempos, con «La Aventura Espacial», en donde utilizaron un complejo sistema de menús, no tuvieron demasiada aceptación, lo que significó el final de AD.
Otras compañías españolas también intentaron adentrarse en este complejo mundo: «La Corona» de SPE o, posteriormente, Idealogic y sus «La Isla del Tesoro» y «El enigma de Aceps», no obtuvieron ninguna repercusión.
Cualquier intento de supervivencia se desvaneció con la llegada, en 1.990 y 1.991, de las aventuras gráficas, sus naturales descendientes. Las largas descripciones, los gráficos estáticos y el tecleo de las órdenes, fueron sustituidos por presentaciones de película, animaciones al más alto nivel, y los sistemas basados en cursores e iconos, que permitían disfrutar de todas las bondades del género con la única ayuda del ratón.
Así se dijo adiós a una forma de diversión con más de tres décadas de existencia que, pese a los años transcurridos, aún perdura en el recuerdo de todos los aficionados.





«Speedball» tampoco se libró de la moda de las continuaciones, con una segunda entrega. Abajo se puede ver uno de los últimos ordenadores de 8 bit que Amstrad sacó al mercado.

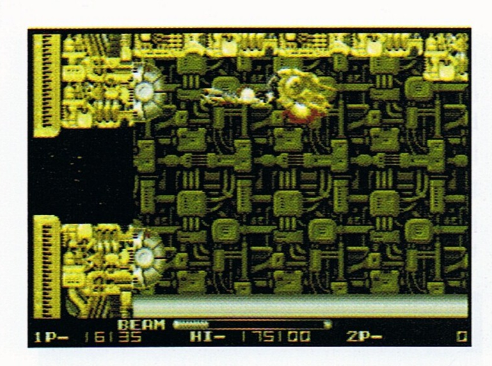
son los juegos nuevos para Mega Drive los que acaparan todo el protagonismo, como «Super Mónaco G.P.», un arcade de Fórmula 1; «Super Wonder Boy III», la sencillez y adicción hechas juego; y «Shadow Dancer», un arcade de lucha callejera al más puro estilo «Shinobi».

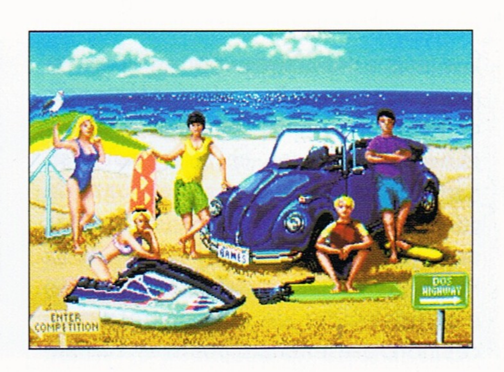


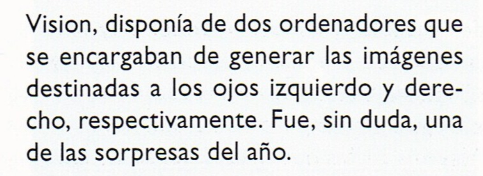
Más allá de las novedades del soft, algunas noticias importantes alcanzan repercusión nacional. El 14 de mayo, una rueda prensa organizada por Erbe, Dro Soft, System 4 y Proein, las más importantes distribuidoras de software, ponía de manifiesto algunos datos interesantes sobre el mercado de la época. En el año 1.990, el volumen de ventas de los videojuegos se acercó a los 6.000 millones de pesetas, mientras que la piratería rondaba el 60%. Para combatir este fenómeno, las distribuidoras decidieron tomar una serie de medidas, como la inserción de avisos legales en diarios de amplia difusión, o la organización de un servicio destinado a localizar a los posibles infractores y obtener pruebas para su encarcelación.

Igualmente, en ese mismo mes, tuvo lugar la feria londinense European Computer Trade Show 91. Una de las mayores novedades fue el primer sistema de realidad virtual presentado de manera oficial. Ideado por







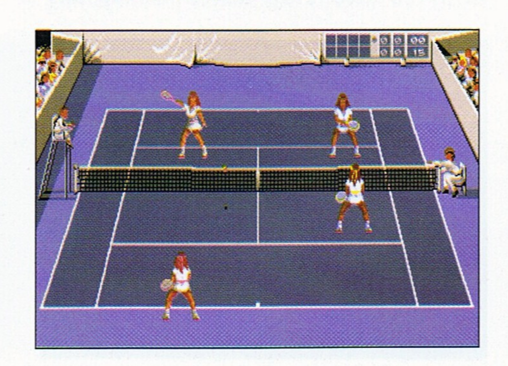

Vision, disponía de dos ordenadores que se encargaban de generar las imágenes destinadas a los ojos izquierdo y derecho, respectivamente. Fue, sin duda, una de las sorpresas del año.

VOCACIONES SUICIDAS

Nada más finalizar el verano, escaso de novedades, como suele ser habitual, se produjo un auténtico aluvión de buenos títulos. La Prehistoria, con sus dinosaurios y sus cachiporrazos, va a hacer acto de presencia con cuatro representantes de parecido desarrollo: «Chuck Rock» de Core Design, «Toki» de Ocean, «Prehistorik» de Titus, y «Caveman Ugh-lympic» de Electronic Arts. Frente a las tendencias arcade de los primeros, «Caveman» nos ofrecía unas divertidas olimpiadas prehistóricas, con pruebas tan ocurrentes como el salto de dinosaurio o el lanzamiento de esposa.

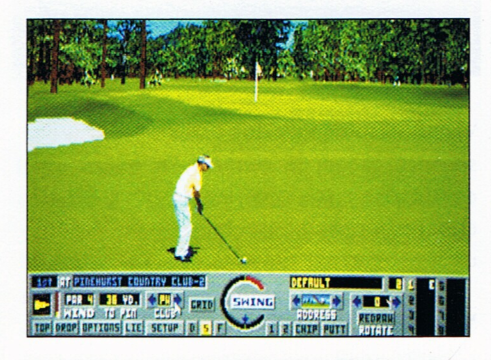
La moda de las continuaciones también se encuentra en su punto más álgido: «Speedball II» de Image Works, un arcade deportivo futurista que representa la consagración de The Bitmap Brothers; «R-type II» de Activision, tan genial como siempre; «California Games II» de Epyx, o los deportes veraniegos vistos en la pequeña pantalla, y «Gauntlet III» de Us Gold, más dragones y mazmorras en clave de arcade, y en tres dimensiones.





«Gauntlet III» no se quiso quedar fuera del mundo de las consolas.
«Pro Tennis Tour II» vino a demostrar el gran año de los juegos deportivos.

Los juegos deportivos viven sus mejores momentos, con dignos representantes como «Pro Tennis Tour II» de Ubi, y «Links» de Access, un excepcional simulador de golf que marca el punto de partida para los futuros títulos basados en este deporte.
Pero, las estrellas del otoño fueron tres novedades de muy distinta concepción, presentadas por tres compañías clásicas: Psygnosis, y su «Lemmings»; Sierra, que se estrena en España con el afamado «King's Quest V»; y Sega, dispuesta a conquistar el mundo con el arcade de plataformas más veloz, «Sonic the Hedgehog».
«Lemmings» es, sin duda, uno de los juegos más originales de todos los tiempos. De nuevo, una concepción totalmente novedosa viene a demostrar que no todo está inventado en el mundo del soft. Nunca antes habíamos tenido la oportunidad de conducir a una manada de simpáticos bichitos verdes –hasta cien podían aparecer simultáneamente en la pantalla– a través de los más variados escenarios, repletos de trampas y accidentes geográficos, con la única intención de controlar sus tendencias suicidas, y conducirlos hasta la salida. Para llevar a cabo tan ardua labor, disponíamos de una serie de habilidades como excavar, construir puentes, o utilizar un paraguas a modo de paracaídas, que podíamos inculcar a determinados lemmings, para ayudar a sus





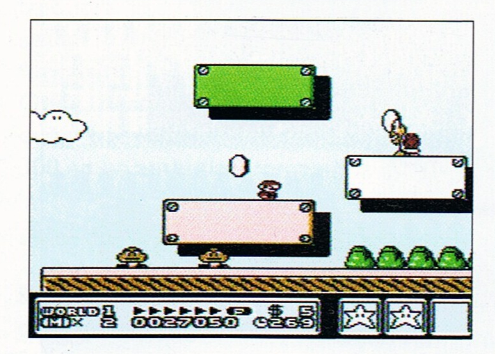




1.991 fue un gran año para el soft en multitud de géneros, con ejemplos como «Links», «Lemmings», «Sonic» o «King Quest V».



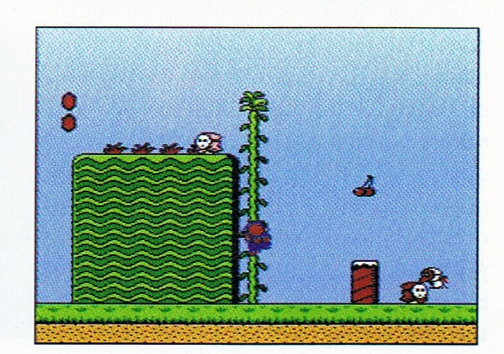
compañeros. La clave estaba en descubrir qué habilidades y en qué momento debían emplearse. El programa se convirtió en un auténtico éxito y extendió la lemmingmanía a todos los rincones del planeta, con versiones para todos los ordenadores y consolas existentes.





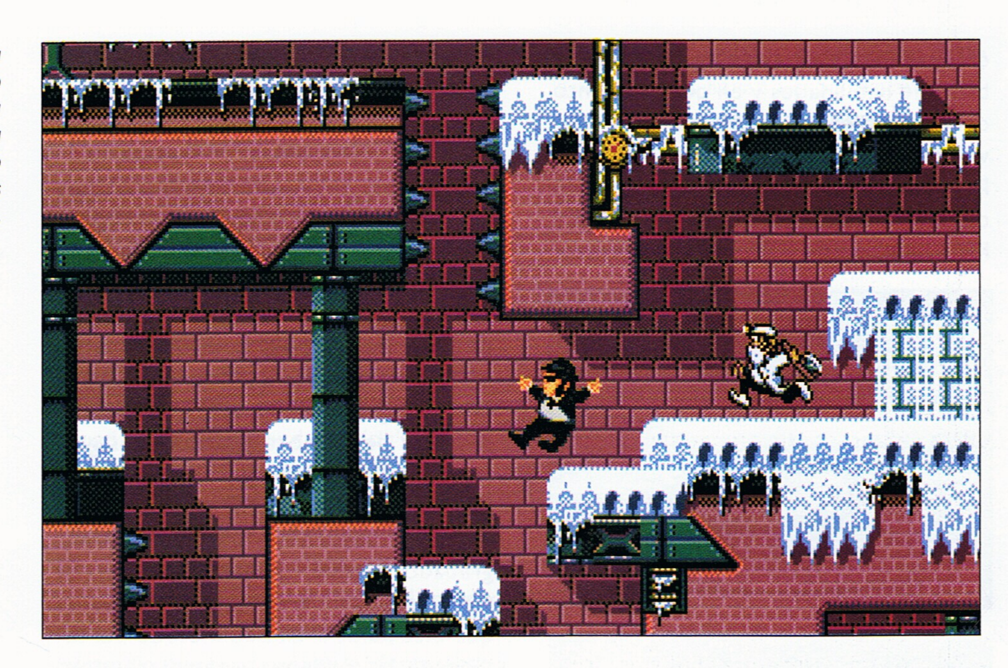


En un plano completamente distinto, «King's Quest V» también supuso una importante aportación para los poseedores de compatibles. Se trataba, nada menos, que del quinto capítulo de una saga que había dado lugar al género de las aventuras gráficas, con más de 2 millones de programas vendidos en todo el mundo. No sólo fue el primer juego de Sierra publicado en España, totalmente en castellano, sino también la aventura gráfica con mayores adelantos técnicos de la época, gracias a sus gráficos digitalizados a partir de dibujos hechos a mano, la banda sonora que se adapta al entorno, y efectos sonoros grabados a partir de sonidos reales. Es también el primer programa de Sierra que dice adiós al clásico método del tecleo de las órdenes, reemplazándolo por un sistema de cursores bastante cómodo. Las acciones más comunes se realizaban pulsando el botón derecho del ratón, que convertía el puntero en una mano, una boca o un ojo, con los que se podía ver, coger, examinar, hablar y, en definitiva, todas las acciones básicas de las aventuras gráficas. El argumento, un azucarado cuento de hadas



Nintendo también aportó su granito de arena con dos de sus más famosos representantes con un protagonista en común, Mario. Los juegos fueron «Mario Bros 2» y «Super Mario 3».

Personajes de fama reconocida tampoco se quedaron sin su videojuego, y buena prueba de ello lo constituye «The Blues Brothers».



al estilo clásico, estaba plagado de referencias a personajes de leyenda como el Yeti, la malvada bruja de blancanieves o los cuentos de "Las Mil y una Noches", conformando una aventura ideal para toda la familia.

«Sonic the Hedgehog», por otra parte, es un juego revolucionario que cambiará por completo las concepciones técnicas que, hasta ese momento, se tenían como válidas. En apenas unos pocos meses, se convertirá en el estandarte de todos los juegos de consola. Él sólo refleja las virtudes de este tipo de máquinas: gráficos esplendorosos, movimientos suaves y rápidos, un diseño exquisito de sus niveles y fases de bonus y, lo que es más importante, la imposibilidad de convertirlo a un ordenador, sin reducir la velocidad. Gracias a su clase innata y a una adecuada campaña de marketing, se vendieron miles de consolas por el simple de hecho de poder disfrutar de su increíble calidad.

Otros éxitos del año fueron «Super Mario 3» para Nintendo, el retorno del fontanero más famoso del mundo, y el eterno «Bubble Bobble» para la Master System.

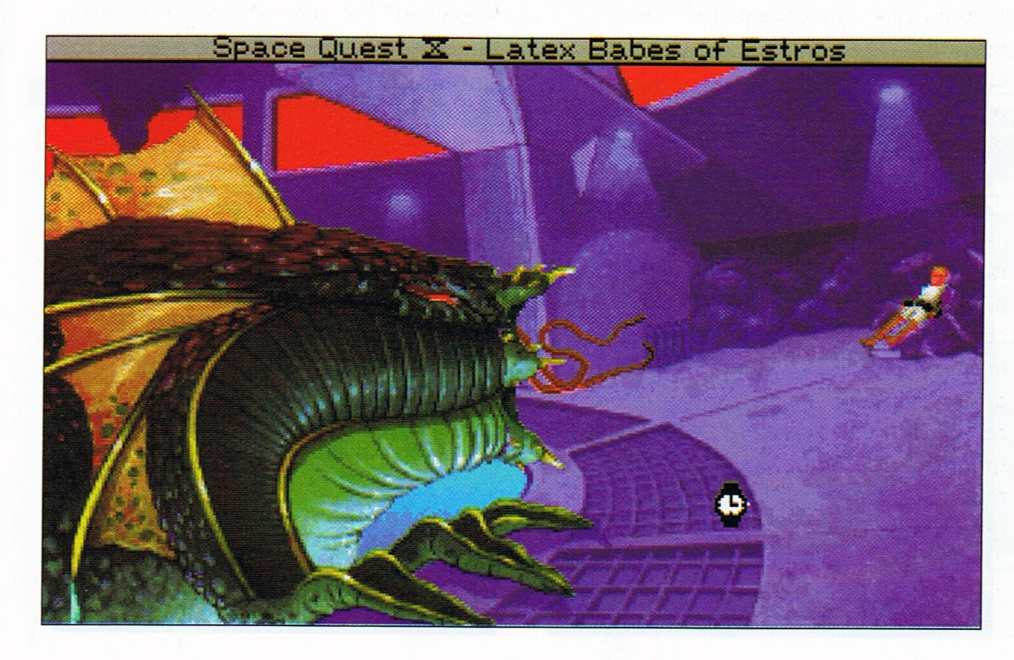
Sega Mega Drive mantuvo el listón bien alto con "matamarcianos" del estilo de «Thunder Force III» y «Alien Storm» –una especie de «Golden Axe» espacial– , así como los arcades de plataformas «Fantasia» y «Castle of Illusion», que suponen la primera incursión de Disney en el mundo de las consolas, con el ratón Mickey como protagonista. La calidad, a la altura del personaje. Una auténtica delicia.



La fuerza y la imaginación de que hacen gala los fabricantes de consolas se deja sentir en periféricos como los adaptadores Sega, unos curiosos aparatitos que se conectaban en la parte trasera, y permitían intercambiar juegos entre los distintos modelos de la compañía japonesa. Estas ideas brillantes también se dan, por suerte, en el mundillo informático. Es el caso de las placas AT-Once, destinadas a transformar cualquier ordenador Commodore Amiga 500 en un auténtico compatible PC AT.

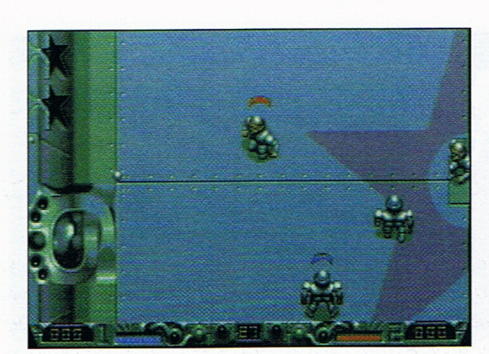
¿EDUCACIóN DIVERTIDA?

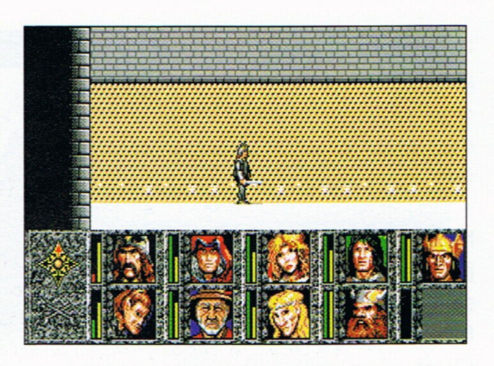
El mundo de las consolas no es el único campo en el que Disney se adentra con fuerza, a lo largo de 1.991. Por primera vez, tras varios intentos fallidos, los programas educativos comienzan a ser tomados en serio, tanto por los usuarios como por las productoras, con títulos verdaderamente excepcionales. Proein, por ejemplo, presentó «Donald y el Alfabeto Mágico», «Mickey y la Fuga del Zoo», y «El Tren Expreso de Goofy», con los que los más pequeños podían aprender los números y las letras, entre otras muchas cosas. Coktel Vision creó un sello especialmente dedicado a este género, Coktel Educative, y se estrenó con una serie destinadas a enseñar, de forma muy amena, diversas asignaturas de EGB. ADI –Asistente Didáctico Inteligente–, un simpático extraterrestre, era el encargado de guiar a los niños a través de todas las materias contenidas en cada programa.



La saga «Space Quest» también tuvo su particular representante en este año lleno de novedades. En esta ocasión se trataba de «Space Quest IV».

No todos los programas de 1.991 fueron arcades o aventuras; también hubo hueco para los juegos de rol, como «Dragons of Flame».





Todos estos precedentes sirvieron para encumbrar a un juego educativo que se codeó con los arcades y aventuras de la época.
«¿Dónde está Carmen Sandiego?» de Broderbund, nos retaba a encontrar a la ladrona más famosa del mundo, persiguiéndola por todos los rincones del planeta. Sin duda, la mejor forma de aprender Geografía.
También quieren –y deben– aparecer en esta pequeña recopilación anual «Blues Brothers» de Titus, un frenético arcade protagonizado por el conocido grupo musical; «Hero Quest» de Gremlin, el juego de Rol ideal para los iniciados; «Chuck Yeager Air Combat» de Electronic Arts, un conseguido simulador de vuelo ambientado en la Segunda Guerra Mundial; y «Space's Quest IV» de Sierra, toda la calidad y espectacularidad que sólo la empresa americana podía ofrecer, al servicio de otra de sus series clásicas, protagonizada por Roger Wilco, aquel chico de la limpieza que se hizo el más famoso de toda la galaxia.
Ponemos así punto y final a los acontecimientos más importantes ocurridos durante 1.991.
Las Olimpiadas de Barcelona nos esperan, y seguro que se verán irremisiblemente reflejadas en algún título para los ordenadores y, cómo no, también para las consolas, como suele ocurrir cuando sucede algún evento similar.







COMPAÑÍAS ESPAÑOLAS:

Una historia de éxitos bruscamente interrumpidos

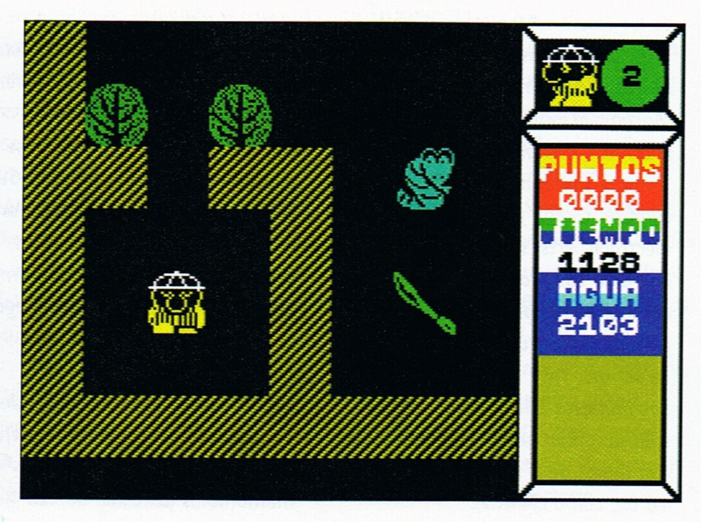
Fueron tan sólo 8 años –el ciclo de vida de los ordenadores ZX Spectrum, MSX, Commodore 64 y Amstrad CPC– pero, a modo de consuelo, puede decirse que estuvieron bien aprovechados. La industria lúdica del software español nació y murió con los ordenadores de 8 bit. Durante todo este tiempo, muchos y muy buenos programas alcanzaron las primeras posiciones en las listas de éxito de España y Europa, reflejando la idiosincrasia española en unos juegos coloristas, en la mayoría de las ocasiones, originales, y dotados de un elevado sentido del humor. Sirva esta recopilación de las mejores compañías nacionales para rememorar las innumerables horas que pasamos disfrutando con programas hechos en nuestro país.

DINAMIC (1.984):

EL PUNTO DE REFERENCIA

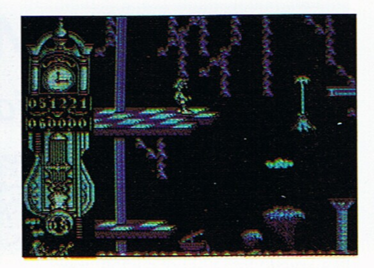
Si hay alguna compañía que puede servir como ejemplo a la hora de definir lo que debe ser una empresa innovadora, profesional y que ha obtenido un merecido prestigio, ganado a pulso, esa es la casa de soft madrileña Dinamic.
Fundada por los hermanos Ruiz, no sólo es la primera compañía española, sino también la única que ha sobrevivido hasta nuestros días y, por tanto, una de las más antiguas de Europa. Sus primeros títulos, como no podía ser de otra forma,











estuvieron ligados a los ordenadores Spectrum y Amstrad CPC. «Video Olympic», «MapSnach», «Saimazoon», «Yengh», «Babaliba», «Rocky», «West Bank» o «Abu Simbel Profanation» han quedado grabados con letras de oro en la Historia del Software Español.

Tras esta primera colección de experimentos, Dinamic alcanzó la madurez, ofreciendo al gran público sus mejores creaciones, a la altura de los éxitos extranjeros. «Camelot Warriors», «Army Moves», «Navy Moves», «Hundra», «Fernando Martín», «Game Over», «Freddy Hardest», «Satán» y «Capitán Trueno» situaron a Dinamic en la cumbre. Ocean y, posteriormente, Electronic Arts, se encargaron de distribuir sus programas en todo el mundo, donde alcanzaron elevadas puntuaciones y un moderado éxito de ventas.

Los primeros años de los noventa supusieron un período de transición, con títulos de 8 bit convertidos a los 16 bit, como «AMC», «Megaphoenix» y «After the War», que poco a poco fueron derivando en programas pensados exclusivamente para los ordenadores más modernos, como «Narco Police» y el excelente «Risky Woods». Tras unos de años de relativa calma, Dinamic volverá años después con su serie de simuladores deportivos de fútbol y baloncesto, que desembocará en el gran éxito de «PC Fútbol 5.0» –más de 300.000 copias vendidas–, y su nueva etapa como distribuidora.

La trayectoria profesional de esta empresa está salpicada de valientes intentos por abarcar todos los campos posibles, convirtiéndose en pionera, en muchos aspectos. Sus inquietudes personales quedaron reflejadas en la creación de los sellos Future Stars y AD. El primero estaba dedicado a publicar juegos realizados por programadores noveles, como es el caso de «Tommy». AD, por contra, se dedicó exclusivamente a realizar aventuras conversacionales, con títulos memorables del estilo de «La Aventura Original», «Jabato», «Megacorp», «Arquímedes XXI», o «La Diosa de Cozumel».

Otros aspectos destacables fueron la conversión de «Risky Woods» a la consola Sega Megadrive, y de sus arcades «After the War» y «Hammerboy» a las máquinas recreativas.

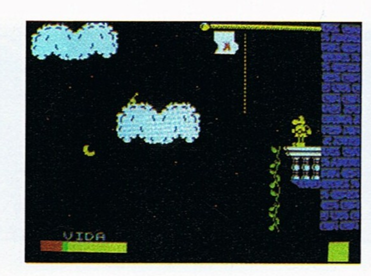
Larga vida a la única de las grandes que aún se mantiene en pie.

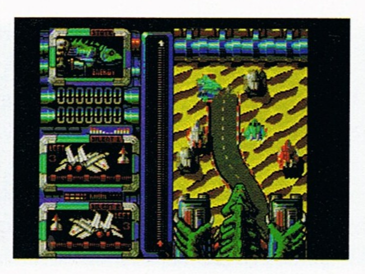
INDESCOMP (1.984): VISTO Y NO VISTO

La trayectoria de Indescomp es muy curiosa. No se trata de una compañía productora, sino de la distribuidora oficial de los ordenadores ZX Spectrum y Amstrad CPC. Su presencia en el mundo del software fue efímera, pero inolvidable, pues tuvo el honor –o la visión de futuro– de distribuir los primeros programas realizados en España: «La Pulga» y «Fred». Puesto que los creadores de estos dos pioneros fundaron sus propias compañías –Ópera y Made in Spain–, aquí terminó la corta carrera de éxito de Indescomp.









ÓPERA (1.986):
EL TRIUNFO DE LA CONSTANCIA

Salvo honrosas excepciones, los títulos de Ópera Soft nunca han sido demasiado espectaculares. Pero, apoyados por una concepción técnica de primer nivel, unos personajes divertidos, e historias interesantes, obtuvieron una elevada e ininterrumpida popularidad. «Cosa Nostra», «Goody», «Sol Negro», «Mutant Zone», «Ulises», «Gonzzalezz», «Corsario» y «Mot» consiguieron entretenernos sin complicaciones. Sus grandes éxitos, situados en la élite de las producciones de 8 bit a nivel europeo, fueron la saga de «Livingstone Supongo», un arcade de habilidad ambientado en la selva africana, y el inolvidable «La Abadía del Crimen», basado en la novela «El Nombre de la Rosa», de Umberto Ecco. Los diseños arquitectónicos y su retorcida trama fueron todo un desafío en su época. Las siguientes producciones –«Ángel Nieto Pole 500 cc», «Sirwood», «Soviet», «Golden Basket», «Rescate en el Golfo», «Poli Díaz», «La Colmena» o «Jai Alai»– ya nunca alcanzaron el éxito de sus antecesores, terminando con una trayectoria plagada de memorables recuerdos.

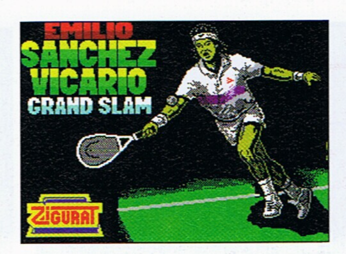
MADE IN SPAIN (1.986):
EN LA MESURA ESTÁ LA VIRTUD

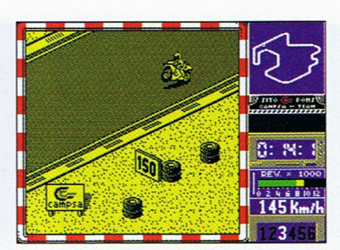
Si hay una casa de soft asociada a la calidad y clarividencia en sus productos, esa es Made in Spain. Con uno o dos títulos al año, pero todos ellos dotados del toque selecto que sólo puede aportar la genialidad, pronto se ganaron el reconocimiento de los usuarios. «Sir Fred», «El Misterio del Nilo», «Afteroids», «Humphrey», y «Paris-Dakar» obtuvieron las máximas puntuaciones en todas las revistas del sector. Todo un logro del que muy pocos pueden presumir.

TOPO (1987):
COLECCIONISTAS DE NÚMEROS UNO

Topo fue la última gran compañía española que hizo acto de aparición. Pero, la avalancha de buenos y abundantes títulos, pronto la situaron en cabeza.
Tras estrenarse con «Spirits», «Survivor», «Cray 5» y «Colt 36», enseguida llegaron los títulos rompedores, que coparon las listas de ventas: «Stardust», «Desperado», «Silent Shadow», «Emilio Butragueño Fútbol», o la superestrella «Mad Mix Game», cautivaron a todos los jugadores de los ochenta.
La lista de arcades competentes es, sin embargo, interminable: «Black Beard», «Coliseum», «Wells n' Fargo», «RAM», «Rock'n Roller», «Gremlins 2», «La Espada Sagrada», «Tour 91» o «Zona 0», se vieron ensombrecidos por los dos proyectos más ambiciosos de Topo, diseñados específicamente para los ordenadores de 16 bits: «Viaje al Centro de la Tierra», y «Lorna». Ni siquiera algún que otro sonoro tropezón como «Drazen Petrovic Basket» o «Desperado 2», pueden empañar una trayectoria intachable.







ZIGURAT (1.987):
EL DEPORTE COMO BANDERA

En estrecha relación con Made in Spain, Zigurat fue poco a poco convirtiéndose en una distribuidora independiente, destinada a publicar los juegos de varios grupos de programación "free-lance". Bajo su sello figuraron la mayoría de los atletas españoles de los ochenta, en forma de simuladores deportivos: «Carlos Saiz Campeonato Mundial de Rallies», «Sito Pons 500 cc Grand Prix», o «Emilio Sánchez Vicario Grand Slam» fueron algunos de sus estandartes. Otros títulos que engrosan su biografía son «Jungle Warrior», «Senda Salvaje», «Auto Crash» y «Power Magic».

IBER (1.989):
LA MODA Y LOS VIDEOJUEGOS

Si bien los éxitos de Iber fueron moderados, al menos sus títulos nos sirven para rememorar algunos de los acontecimientos sociales más recordados de finales de los ochenta. «Sabrina», basado en la poco dotada –musicalmente hablando– cantante italiana, y «Toi Acid Game», un homenaje a los famosos muñequitos Toi, son sus mejores ejemplos. También destacó «Casanova», una divertida parodia del eterno amante dotado de unos gráficos bastante brillantes.

ERBE (1.986)
«Ramón Rodríguez», «Las Tres Luces de Glaurung».

DIABOLIC (1.986)
«Nuclear Bowls», «Chess Housers».

MISTER CHIP (1.987)
«Starbyte», «Rex Hard».

DRO (1.897)
«Antares», «Stopball», «El Cid».

IBSA (1.988)
«Punk Star», «Habilit», «Megachess».

SPE (1.988)
«Underground», «La Corona», «Dea Tenebrarum».

PROEIN (1.988)
«Thor», «Abracadabra».

ANIMAGIC (1.990)
«Cyberbig», «Bronx», «Mortadelo 2».

DELTA (1.990)
«Drakkar», «Legend», «Sideral War», «The Brick», «Tuma 7», «Los Inhumanos».

POSITIVE (1.990)
«Amo del Mundo», «Choi Lee Fut», «African Trail Simulator», «Genghis Khan».

GLL (1.990)
«Buccaneers», «Corrupt», «Bloody», «Tokio Gang».



Las Portadas



El número 32 de Micromanía (Segunda Época) es el encargado de dar la bienvenida a un año en el que las consolas ocuparán buena parte de la información relacionada con las noticias más destacadas. Es éste también uno de los últimos números en el que un programa español ocupa la portada de la revista. «Narco Police» de Dinamic, fue el privilegiado, gracias a sus magníficos gráficos y tensa acción.



Un mes después, descubríamos todas las novedades y futuras características de las nuevas consolas de Sega, de la mano del señor Hayashi, Director Internacional de la compañía japonesa, en una larga entrevista. Aquí conocimos los primeros datos de la nueva portátil Game Gear.

El número 36 será recordado por todos los aficionados consoleros, gracias al suplemento de 32 páginas en el que se incluía información sobre los futuros modelos, mapas, accesorios y próximos lanzamientos.

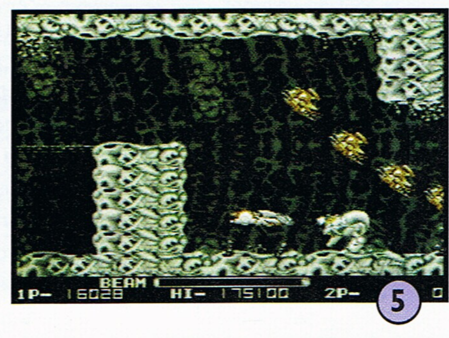
Otro número especial fue el 38, pues no sólo regalábamos un super póster desplegable de más de un metro cuadrado, con todos los mapas de «Mercs»; también, un larguísimo informe nos ponía al día sobre los 35 programas bélicos más interesantes.

Las novedades del año, que dejarán su huella en números posteriores, fueron Sierra y la mascota de Sega, «Sonic. The Hedgehog». La compañía americana se presentaba en sociedad en el número 39, mientras que el erizo más rápido del mundo era convenientemente alabado en las páginas del número 41.

Tan sólo quedaban un par de meses para despedir el año, en donde destacamos una nueva recopilación de juegos de lucha (número 43), que llegaban dispuestos a enseñarnos unas cuantas variantes de las artes marciales, sin el peligro de rompernos algún hueso. ¿Acaso hay una forma más inteligente de divertirse y cuidar nuestra salud, todo al mismo tiempo?

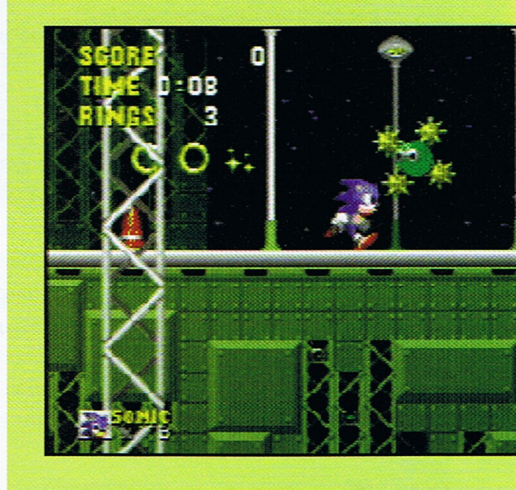
El Cuadro de Honor



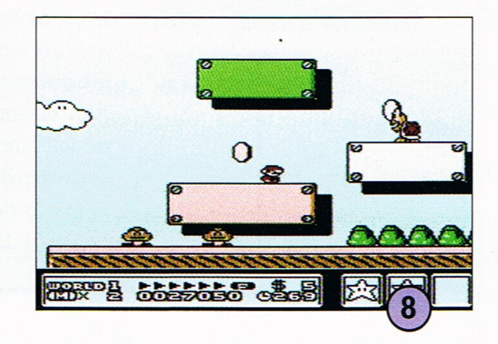




LA SÚPER



Pese a tratarse de un año sin excesivos sobresaltos, «Sonic the Hedgehog» de Sega, fue un auténtico bombazo. Aprovechándose de una concepción técnica asombrosa, se convirtió en el primer juego de consola imposible de versionar a los ordenadores de la época. Gracias a ello, miles de jugadores adquirieron una consola





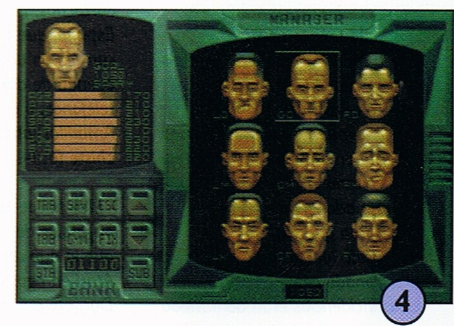
ESTRELLA



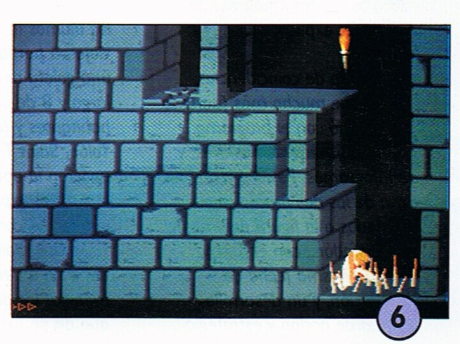
Sega, tan sólo para disfrutar de su calidad. La inclusión de centenares de secretos, trucos, y niveles primorosamente diseñados, lo convirtieron en un clásico intemporal. Seis años después de su publicación, todavía siguen apareciendo continuaciones en los distintos ordenadores y consolas.



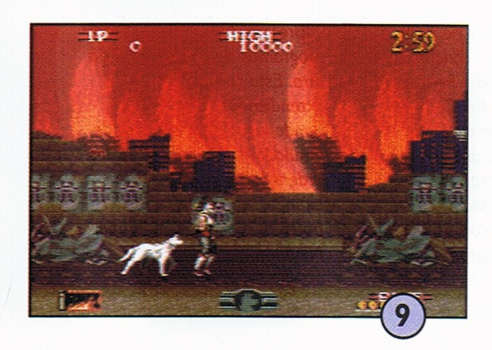
2



4



6



9



10

En un intento fraticida por ocupar el primer puesto, los títulos de ordenadores y consolas mantendrán una dura batalla a lo largo de toda nuestra Historia de los Videojuegos. El hecho de que los extraños bichitos verdes con tendencias suicidas hayan obtenido ese privilegio, se debe a su concepción totalmente novedosa, que puso de moda los programas de inteligencia.

1.- LEMMINGS.
Psygnosis.
2.- SONIC.
Sega Mega Drive.
3.- THE SECRET OF MONKEY ISLAND.
LucasFilm.
4.- SPEEDBALL II.
Image Works.
5.- R-TYPE II.
Activision.
6.- PRINCE OF PERSIA.
Broderbund.
7.- TURRICAN II.
Rainbow Arts.
8.- SUPER MARIO 3.
Nintendo.
9.- SHADOW DANCER.
Sega Mega Drive.
10.- KING'S QUEST V.
Sierra.



El anecdotario

Las casualidades pueden hacernos pasar un mal trago, en cualquier faceta de la vida. Esto es precisamente lo que les ocurrió a algunos de los protagonistas de 1991. Junto a ellos, los programas en RedCode o los recién nacidos emuladores nos sirven para recordar algunas de los más divertidas anécdotas del año

- ¿Son los videojuegos un reflejo de los acontecimientos sociales o, en la mayoría de las ocasiones, las coincidencias se deben a la casualidad? Esta es la pregunta que la mayoría de los aficionados se hizo cuando Ópera Soft publicó «Rescate en el Golfo», con la invasión de Kuwait todavía reciente en la memoria de todos los habitantes del planeta. Los programadores juraron y perjuraron que el programa había sido ideado antes del mencionado conflicto bélico, pero las coincidencias eran demasiado numerosas para creernos semejante explicación.

- Hablando de coincidencias, todavía fue mucho más fuerte lo que ocurrió con el programa «Genghis Khan» de Positive... y de Infogrames. Posiblemente, se trata de los dos únicos juegos dedicados a la figura del insigne conquistador... con el mismo título, la misma fecha de publicación, y un desarrollo mezcla de acción y estrategia prácticamente idéntico. Si ambas compañías se hubiesen dedicado a espiarse la una a la otra, es casi seguro que los programas no se habrían parecido tanto.

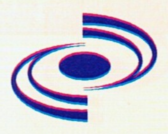
- La fiebre de las consolas tuvo su máximo exponente en su país de origen, Japón. Más de 5 millones de portátiles Game Boy se vendieron en apenas unos meses. Lo más curioso de todo, es que no sólo se utilizaban para jugar. También existían cartuchos, nunca publicados en España, que transformaban la consola en una calculadora, una agenda de direcciones y teléfonos, o en las Páginas Amarillas japonesas –y no es un chiste fácil–.

- Hay pocas formas más originales de hacer publicidad, que la que utilizaron Ubi Soft y Atari en agosto de 1.991. Durante quince días, alrededor de cien ordenadores provistos de los últimos lanzamientos de Ubi viajaron por la Costa Azul en una goleta de 28 metros de largo y 8 de ancho. Los habitantes y turistas de Marsella, Tolón, Saint Tropez o Cannes tuvieron la oportunidad de visitar la curiosa exposición. Nos quedamos con las ganas de saber si el balanceo del barco era o no un impedimento para manejar los distintos videojuegos que allí se exhibían.

- El 25 de noviembre de 1.991, se celebró el primer concurso nacional de RedCode. Pero, ¿qué es el RedCode? El RedCode era un curioso lenguaje en código máquina diseñado única y exclusivamente para ocupar la memoria del ordenador. El "quid" del asunto consistía en que dos o más programas podían convivir juntos en un mismo ordenador, librando una cruenta batalla para apoderarse de toda la memoria, y ganar así el combate.
Este tipo de competiciones eran muy comunes a principios de los noventa, para lo cual se utilizaban diversos lenguajes específicos, como el mencionado RedCode.

- Cuando un ordenador se extingue, nunca suele representar un excesivo problema para sus incondicionales. ¿Que ya no se puede disfrutar con los entrañables éxitos del Spectrum? Pues se construye un emulador que nos permita utilizarlos en los ordenadores más modernos. Así ocurrió con programas como «Z80» de G. A. Lunter o «ZX Spectrum emulator» de Pedro Gimeno, que permitían convertir un compatible PC en un auténtico Spectrum. Mediante un sencillo cable se podía conectar un reproductor de cassette al puerto de la impresora, para pasar los programas de un ordenador a otro. Esta costumbre fue extendiéndose con los años, dando lugar al nacimiento de emuladores PC para todos los ordenadores y consolas extinguidas, incluidas las potentes Mega Drive y Super Nintendo.

1992



Capítulo 5

AVENTURAS CLÁSICAS

El gran año de Sevilla y Barcelona es, también, un gran momento para dos géneros ya arraigados entre los usuarios: las aventuras gráficas y los juegos de rol. Mientras que el primero alcanza sus mayores cotas de popularidad, y ventas, los JDR van a experimentar un espectacular despegue, gracias a la presentación de varias compañías clásicas, como Origin y SSI.

Son, precisamente, estos dos géneros, los principales resposnables del auge de los juegos para PC, un soporte que, poco a poco, va ganando terreno a los clásicos Atari ST y Commodore Amiga.

Títulos como «Indiana Jones & the Fate of Atlantis», «The Secret of Monkey Island II», «Leisure Suit Larry», «Elvira II» o «Wing Commander» son los máximos representantes de una nueva invasión, recién estrenada en nuestro país: los programas "made in USA".

Hasta este momento, el mercado lúdico español ha estado dominado por las producciones británicas, francesas y alemanas, volcadas con las máquinas de Atari y Commodore. Sólo algunas compañías, del renombre de U.S. Gold, Epyx o Electronic Arts nos habían ofrecido una mínima parte de los grandes éxitos estadounidenses, pues eran las únicas que se dignaban a convertir sus programas a los ordenadores europeos.

Pero el aterrizaje en España de los grandes "monstruos" americanos, Sierra On Line, Origin y Westwood Studios, va a provocar el definitivo auge de los compatibles PC, dominadores del mercado americano. Sólo algunas de las novedades de estas casas se versionaron para Atari ST y Amiga –en la mayoría de los casos, con varios meses de retraso–, con la consiguiente pérdida de popularidad de estos ordenadores, más centrados en arcades y videoaventuras, géneros considerados "pasados de moda" por los usuarios de la época.

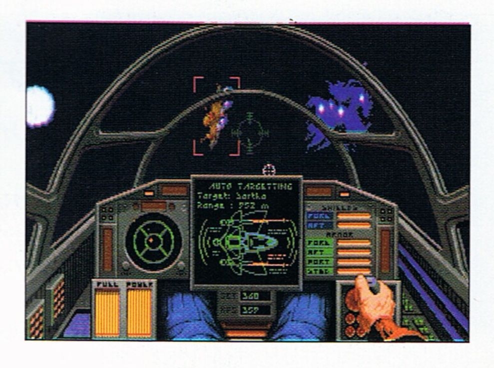
Todo ello se verá corroborado con la llegada de los primeros CD ROM, lo que

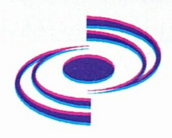






Varios títulos como «Elvira II» (izquierda) o «Wing Commander» (derecha), ponen de moda en el año que empieza los juegos "made in USA".





Los procesadores 286, y los primeros 386, se iban abriendo paso, pero la serie 808X seguía dominando en el PC.

supondrá el espaldarazo definitivo para el futuro dominio del PC.

Dentro del dinámico campo de las consolas continúa la guerra fratricida entre Sega y Nintendo. Si el año pasado la gran apuesta de Sega, la portátil Game Gear, había puesto en apuros la supremacía de Gameboy, es en 1992 cuando la flamante Sega Megadrive va a sufrir un tremendo varapalo, con la puesta a la venta de la potente Super Nintendo.

Todo estos acontecimientos presagian un año realmente apasionante, y que se inicia de forma brillante gracias a la presentación de un simulador espacial totalmente revolucionario: «Wing Commander».

EL ORIGEN DE ORIGIN

La saga «Wing Commander» siempre ha estado adelantada a su época. Cuando, en Enero de 1992, se presentó en España el primer capítulo, casi un año después que en el resto del mundo, los procesadores 8086 dominaban el mercado de los compatibles. Sin embargo, «Wing Commander» había sido ideado para aprovechar al máximo toda la potencia de los 286. Meses



Poco a poco, los nuevos compatibles comenzaron a ganar terreno a los ya clásicos de los 16 bit, Atari ST y Commodore Amiga.

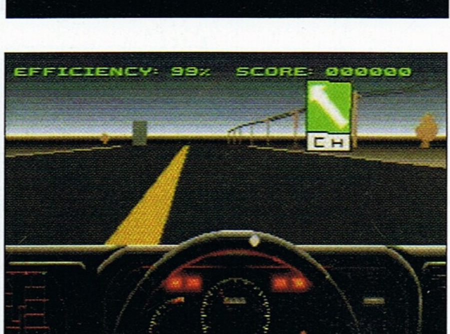
después, su continuación hacía lo propio con los nuevos 386. Progresión que se mantendrá hasta el cuarto –y, por el momento, último disponible– capítulo.
«Wing Commander» representa también la presentación oficial de Origin dentro de nuestras fronteras. Este primer programa es un perfecto reflejo de su mentalidad. El eslogan "We Create Worlds" ("Nosotros creamos mundos"), que adorna las carátulas de sus juegos, se cumple a rajatabla en prácticamente todas las ocasiones.
En este caso, el mundo que se nos ofrece para nuestra exploración es un universo dominado por los Kilrathi, una raza alienígena de aspecto felino dispuesta a acabar con la Humanidad. Bajo una presentación cinematográfica, nuestra misión consistía en embarcarnos en la nave insignia Tiger's Claw y pilotar algunas de las naves más rápidas de la galaxia, con la intención de derrotar a los temibles invasores.
Los gráficos, la música y la historia argumental estaban a años luz de todo lo visto hasta el momento en simuladores aéreos.
A la sombra de semejante superproducción, también apareció «Elite Plus» de Rainbird, una versión actualizada del clásico para Spectrum. Si bien la libertad de exploración de los centenares de planetas en donde se podía comerciar –o piratear, según el gusto de cada cual– era encomiable, la baja calidad de los gráficos lo hicieron pasar desapercibido.

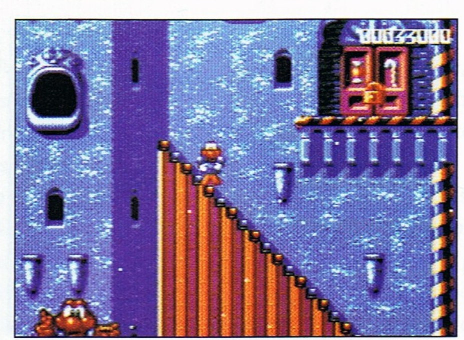












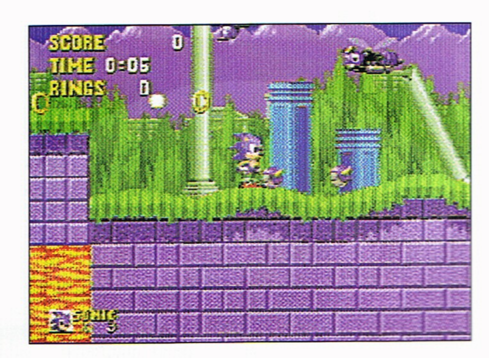
Prácticamente todos los géneros comenzaron a tener representación en los títulos disponibles para PC, desde los espectaculares simuladores espaciales a las clásicas plataformas.

Más suerte tuvieron las habituales licencias de Ocean, siempre en el centro de la actualidad. «Robocop 3» y «Bart vs. Space Mutants» acapararon las listas de ventas de las primeras semanas del año. El primero intentó romper con la monotonía de las conversiones de películas, gracias a sus gráficos poligonales que permitían a Robocop volar, pilotar un coche o combatir cuerpo a cuerpo con ninjas robóticos. Bart y la familia Simpson debutaron con un arcade de plataformas agradable, pero sin demasiadas sorpresas.

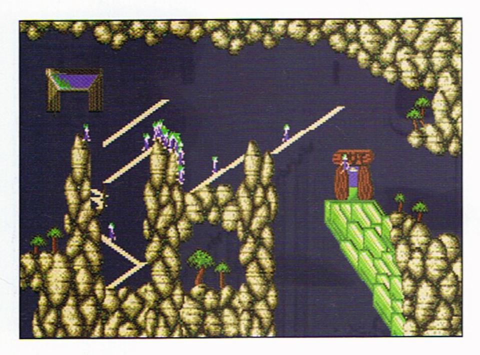
Algo parecido ocurre con los títulos de consola, carentes de cualquier atisbo de originalidad. «Street of Rage», un arcade de lucha callejera; «Mercs», la enésima reencarnación de «Commando»; «Robocod: James Pond 2», una divertida parodia protagonizada por un curioso pez; «Hellfire» el "matamarcianos" por excelencia; así como «Golden Axe II» y «Shadow of the Beast», llenaron los últimos días del invierno de los poseedores de una Megadrive.

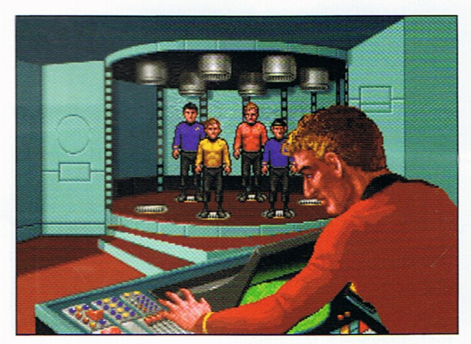
Los incondicionales de la Master System disfrutaban con «Super Kick Off II», un gran juego de fútbol, y la correspondiente versión de «Sonic». Este popular programa también apareció para la Game Gear, junto a otros éxitos del estilo de «Outrun», el rey de los arcades de coches, y «Space Harrier», con la misma perspectiva que el anterior, pero al servicio de un arcade espacial.

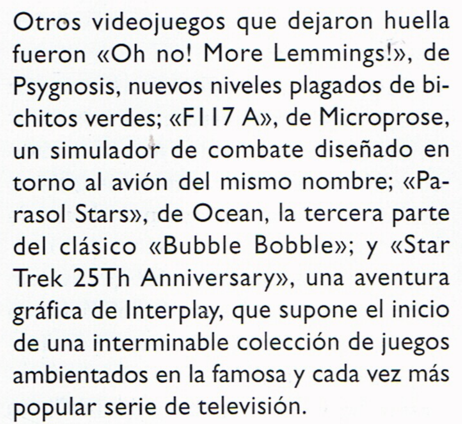
Personajes ya míticos hacen del 92 su año más esplendoroso, como la mascota de Sega o los inefables y divertidísimos Lemmings, de DMA.









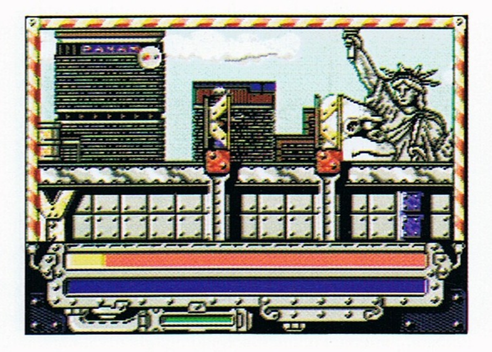


Otros videojuegos que dejaron huella fueron «Oh no! More Lemmings!», de Psygnosis, nuevos niveles plagados de bichitos verdes; «F117 A», de Microprose, un simulador de combate diseñado en torno al avión del mismo nombre; «Parasol Stars», de Ocean, la tercera parte del clásico «Bubble Bobble»; y «Star Trek 25Th Anniversary», una aventura gráfica de Interplay, que supone el inicio de una interminable colección de juegos ambientados en la famosa y cada vez más popular serie de televisión.

El software español, ya completamente desarbolado, intenta explorar nuevos caminos con títulos tan curiosos como «Kong's Revenge», de Zigurat, una versión de «Donkey Kong», o los juegos de tablero «Black Crown», de Topo, y «La Colmena», de Opera. Si bien el primero seguía la línea de los clásicos juegos de rol medievales, «La Colmena» era un juego erótico cuyos diseños habían sido realizados por Alfonso Azpiri, auténtico especialista en la anatomía femenina. Todo un placer para la vista. Lo mismo que «Deluxe Strip Poker 2» de CDS, uno más de los numerosos juegos de "strip poker" existentes para todos los ordenadores, con la diferencia de que los continuos adelantos técnicos por fin permitían sustituir los pocos atractivos dibujos por fotografías en VGA, con el consiguiente aumento en el realismo.

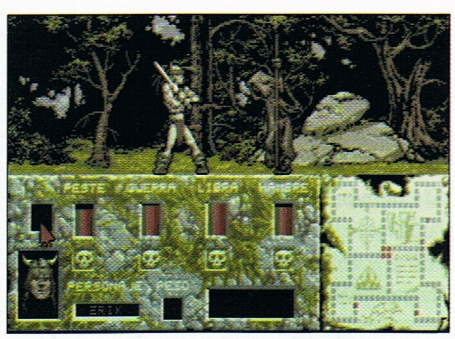
Algo menos espléndido visualmente, «Fascination», de la compañía francesa







El soft patrio no se quiere quedar atrás, y títulos como «Kong´s Revenge» o, el ligeramente subido de tono, «La Colmena», son representativos de la programación en España, en este momento.





Tomahawk, también se aprovechaba de algunas escenas "subidas de tono" para ambientar una pasable aventura de espías.

PÓKER DE ASES

En muy pocas ocasiones, los más clásicos representantes de un género se presentan en tan corto espacio de tiempo como ocurrió en 1992 con las aventuras gráficas. Este tipo de programas están de moda, ocupando los primeros puestos en las listas de popularidad y ventas. Las compañías más importantes intentaron alcanzar el éxito cosechado por Lucas Arts con sus anteriores aventuras, dando lugar a toda una colección de buenos programas, muchos de los cuales siguen instalados en los discos duros de los aficionados al género.

Dynamix –filial de Sierra On Line–, una compañía especializada en simuladores de vuelo, sorprendió a todo el mundo con «Heart of China», una de las primeras películas interactivas que alcanzó la fama. En cierto modo, habría que definirlo como un "álbum de fotos" interactivo, ya que las imágenes reales en movimiento no serán utilizadas hasta la llegada del CD ROM.

«Heart of China» estaba ambientado en los paisajes exóticos del sureste asiático. Bajo una perspectiva subjetiva podíamos controlar a varios personajes, que se movían por escenarios estáticos, hechos a mano, sobre los que se insertaban las





Dynamix revoluciona el mundo de la aventura gráfica con un espectacular título que ofrece imágenes de actores reales, aunque casi siempre estáticas, digitalizadas, «Heart of China».

siluetas de los actores, convenientemente fotografiados. Pese a disponer de varias subtramas y finales diferentes, no alcanzaba la libertad de movimientos de las aventuras convencionales.

La verdadera conmoción llegó con la continuación de una aventura de piratas que había cautivado a los juegoadictos en 1991. «Monkey Island II», de Lucas Arts, rompió la barrera de lo imposible al superar, en todos los aspectos, las numerosas virtudes de su predecesor.

Todo en «Monkey Island II» alcanza la perfección de lo intemporal. Los gráficos, de una belleza rompedora, estaban acompañados por unas pegadizas melodías; la trama mezclaba puzzles, acertijos, divertidas conversaciones, y un sinfín de situaciones encadenadas, que garantizaban semanas de diversión. Todo ello manejado con el clásico interfaz SCUMM de LucasArts, basado en iconos, que representan a los verbos más comunes.

De nuevo, el esperpéntico Guybrush Threepwood, ya convertido en un pirata de tomo y lomo, debe enfrentarse al pirata fantasma LeChuck, mientras encuentra el tesoro perdido Big Whoop y recupera el amor de la gobernadora Elaine. Una historia clásica al servicio de una aventura inolvidable.

Frente al atractivo del Caribe del siglo XVI, el "alter ego" de LucasArts, la compañía Sierra, estrena en España el primer capítulo de la saga de Larry Laffer, el ligón cuarentón más marchoso de toda







El año de España

El Quinto Centenario del Descubrimiento de América, centralizado en la Expo de Sevilla y las Olimpiadas de Barcelona, tuvo una inmediata repercusión en un buen puñado de juegos para los ordenadores y consolas del momento. La histórica hazaña de Colón quedó reflejada en algunos programas de estrategia, sin excesivo éxito, si exceptuamos el original **«El Viaje de Colón»**, de la compañía española **Micronet**. Este singular título intentaba simular, de la manera más realista posible, las aventuras y desventuras que tuvieron que sufrir el mismísimo almirante y la tripulación de las tres carabelas. Contratar a los marineros más adecuados, racionar el alimento, calcular la ruta correcta, o hacer uso de los instrumentos de la época, eran algunas de las tareas imprescindibles para escuchar el conocido grito de: "¡Tierra a la vista!"
No obstante, el acontecimiento que mayor eco obtuvo fue, como cabría esperar, la Olimpiada de Barcelona. Varias compañías especializadas en este tipo de producciones intentaron aprovechar el apetecible pastel que el evento representaba.
Curiosamente, todos los juegos se centraron en las pruebas de atletismo, dejando a un lado el resto de competiciones. La originalidad también dejaba mucho que desear, ya que la mayoría de los juegos no eran más que versiones actualizadas del clásico **«Daley Thompson's Decathlon»**, de **Ocean**, comercializado en 1984.
La licencia oficial fue obtenida por **U.S. Gold** y **Sega**, que presentaron **«Olympic Gold»** para todas las consolas de la compañía nipona. A base de continuas pulsaciones en las flechas izquierda y derecha del pad de la consola, era posible batir algunos records en pruebas tan dispares como los 100 metros lisos, 110 metros vallas, lanzamiento de martillo, tiro con arco, salto con pértiga, salto de trampolín y natación.
Los ordenadores también obtuvieron su correspondiente ración olímpica, en varios títulos interesantes como **«España: The Games '92»**, de **Ocean**, e **«International Sports Challenge»** ,de **Empire**. La mayor aportación de este último eran las pruebas de saltos ecuestres, maratón y ciclismo, algunas de ellas en primera persona, utilizando gráficos poligonales.
Un acontecimiento tan importante no podía pasar desapercibido para las compañías españolas, que invirtieron todos sus esfuerzos en el evento. **Topo** y **Opera** mantuvieron el pabellón nacional bien alto, con dos excelentes programas: **«Colección de Juegos 92»** y **«Olimpic Games 92»**. El primero era una recopilación de dos títulos, en principio independientes, dedicados a la gimnasia y el atletismo. Se emplearon todas las técnicas infográficas más vanguardistas para obtener un arcade deportivo impecable, que incluía la novedad de poder utilizar el ratón, en vez del machaque continuo del teclado.
Opera apostó por la tradición, con los pruebas más relevantes del atletismo –100 metros lisos, salto de longitud, salto de altura...–, para obtener un producto bastante divertido. Como nota curiosa, existía la posibilidad de dopar al atleta, con lo que se obtenían mejores marcas, pero se corría el riesgo de ser descalificados al pasar el control antidoping.
El último título que cierra las Olimpiadas del 92 es **«Carl Lewis Challenge»**, de **Psygnosis**, una mediocre producción que no hace honor a las hazañas de El Hijo del Viento, de quien toma el nombre.
Habrá que esperar otros cuatro años para encontrarnos con nuevos programas olímpicos, que intentarán superar a los aquí comentados. Que lo consigan o no, ya es otra cuestión.





Larry Laffer en uno de sus más populares títulos, o la increíble imaginería de Giger, en el «DarkSeed» de Cyberdreams, añaden un toque distintivo a un género en alza, la aventura gráfica.

Norteamérica. La versión original, una aventura conversacional con gráficos EGA, había sido publicada en 1987. Esta nueva edición retocada presentaba el mismo desarrollo pero, adornado con unos gráficos coloristas en VGA, sonido Adlib y SoundBlaster, y el clásico sistema de cursores utilizado por Sierra.

«Leisure Suit Larry I» nos proponía algo tan prosaico como ayudar a perder la virginidad al pobre Larry y, en un alarde de virtuosismo, encontrar a la mujer de sus sueños. Todo ello aderezado con un elevado sentido del humor y un buen montón de situaciones comprometidas.

Para completar el cuarteto de estrellas, no podemos dejar de mencionar una aventura innovadora al máximo, de una compañía dispuesta a romper con todo: Cyberdreams, y su espectacular «Darkseed». La mayor virtud de este programa es que rompía con la moda de las aventuras humorísticas, al ofrecernos una historia de terror ambientada en un mundo paralelo dominado por los Antiguos. Estos seres de poderes sobrenaturales utilizaban las pesadillas de los humanos para apoderarse de sus cerebros, al más puro estilo de la película "Alien". No en vano los gráficos del juego habían sido diseñados por H.R. Giger, el artista suizo creador de la criatura cinematográfica. Otras novedades incluidas en «Darkseed» son el doblaje al castellano de los diálogos, y sus gráficos en alta resolución con 16 colores que, junto a los diseños oníricos de Giger, convirtieron a esta aventura en todo un museo de los horrores. Sin duda, una auténtica obra de arte.

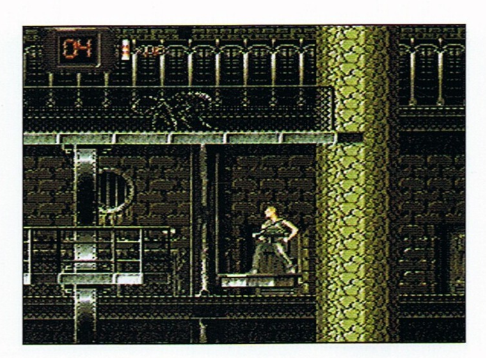
LA RESPUESTA DE NINTENDO

Ajenas al éxito de las aventuras, las consolas seguían ofreciendo al gran público arcades de impresionante calidad, juegos deportivos, y algún que otro RPG japonés sin demasiada repercusión, al disponer de textos en inglés.

Sega acariciaba el cielo con multitud de títulos nuevos y conversiones de los ordenadores para su flamante Megadrive. Las estrellas del momento eran «Quackshot», protagonizado por el pato Donald; «Toki», el gorila más marchoso al rescate de su amada; y «Alien 3», la adaptación de la película. Todos plataformas, género de moda en estas máquinas.







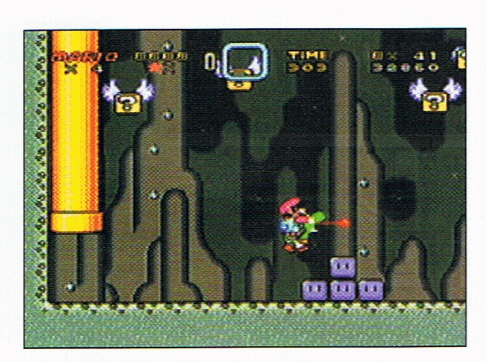
Cuando MegaDrive dominaba el mercado con títulos de gran renombre, Nintendo lanza el "Cerebro de la Bestia", Super Nintendo (abajo), que vendrá a equilibrar la balanza.

Sin embargo, Nintendo no estaba dispuesta a abandonar a su suerte el mercado de las consolas de 16 bit. En mayo de 1992, durante el transcurso de una cena en un conocido hotel madrileño, Erbe presentó "El Cerebro de la Bestia", apelativo con el que se bautizó a la nueva consola la Super Nintendo. El popular Emilio Aragón se encargó de presentar el acto, que también contó con las actuaciones musicales de Luz Casal y Sergio Dalma. Todo un estreno de lujo a la altura de la consola más avanzada del momento.

Las prestaciones de la nueva Super Nintendo eran ligeramente superiores a las de la Megadrive. No en vano, Nintendo había dispuesto de casi dos años para mejorarla desde que la máquina de Sega apareció en el mercado. La sucesora de la popular NES disponía de 128 KB de memoria, una resolución de 512x448 pixel, 256 colores simultáneos a elegir de entre 32 768, y 8 canales de sonido en estéreo. Además, incluía novedosos sistemas de programación por hardware, como el espectacular Modo 7, que permitía generar sorprendentes efectos tridimensionales.

El cartucho elegido para presentar la consola en sociedad fue el divertidísimo «Super Mario World», la enésima reencarnación de

Los primeros juegos para la 16 bit de Nintendo, «Super Mario World» (izquierda), o «F Zero», (derecha), consiguen un éxito arrollador, e inmediato.





las aventuras de Mario, en un arcade de plataformas prácticamente perfecto.
Super Nintendo lo tenía todo para triunfar: gráficos impactantes, movimientos vertiginosos, efectos especiales, y sonido de calidad. Tan sólo necesitó unos pocos meses para competir codo con codo con la clásica Megadrive.
Inmediatamente, varios cartuchos rompedores comenzaron a colmar las exigencias de los usuarios: «F-Zero» y «Super Mario Kart», dos arcades de coches creados para mostrar las excelencias del Modo 7; «Zelda», uno de los RPG más aclamados de todos los tiempos; «Super R–Type» y «Super Ghouls'n Ghost», dos arcades irrepetibles, que superaban a cualquier otra versión conocida; así como «Super Tennis» y «Super Soccer», deportes imprescindibles en cualquier máquina que se precie.



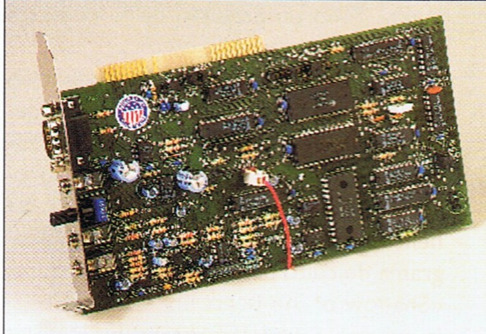
Los complementos hardware estaban encabezados por un espectacular bazooka controlado por rayos infrarrojos, Nintendo Scope, compatible con algunos arcades de puntería.
En el mundo de los ordenadores no existían periféricos de este tipo, aunque sí destacaban algunos otros, como "FootPedal", unos pedales ideales para los juegos de carreras.
Las estrellas "hardware" del momento eran unos curiosos aparatitos para Amiga y Megadrive, y posteriormente también disponibles para Super Nintendo, llamados "Action Replay", que permitían utilizar vidas infinitas y modificar las características de los juegos.
También comenzaban a hacerse conocidas las tarjetas de sonido: SoundMaster + y II, Adlib Gold y ThunderBoard ofrecían modos nativos independientes,

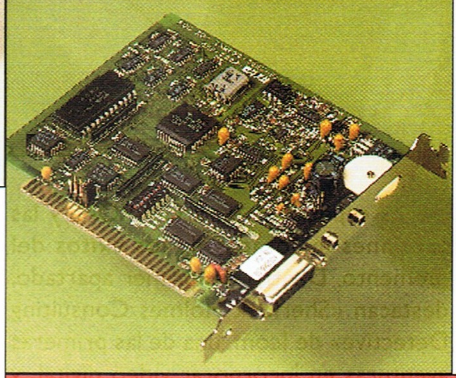






El hardware para PC comienza a imponer su ley, sobre todo en las tarjetas de sonido, mientras periféricos como el Action Replay (arriba, izquierda), de Datel, consiguen prolongar la vida de ordenadores como el Commodore Amiga.

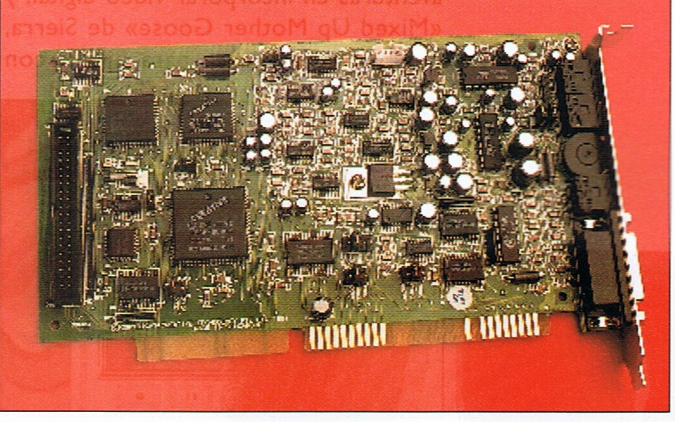


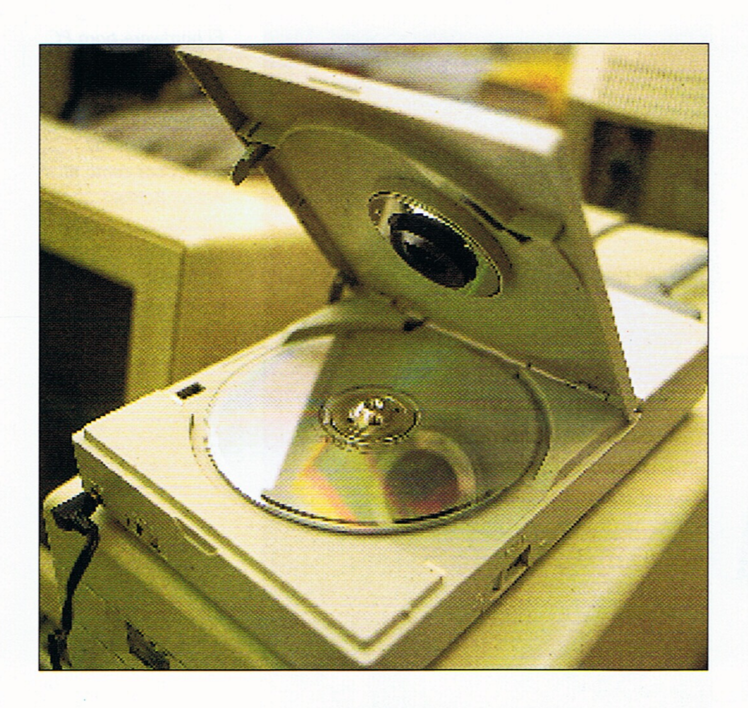


junto a la compatibilidad por software con SoundBlaster, que no siempre alcanzaba los resultados apetecidos. Creative Labs se mantiene en cabeza con Sound Blaster Pro, una versión en estéreo de su modelo clásico.

PROGRAMAS EN CD-ROM

Otra de las innovaciones más esperadas es la presentación de los primeros juegos en CD-ROM. Las unidades lectoras, sin embargo, todavía son demasiado caras, por lo que habrá que esperar un año para contemplar su espectacular bajada de precios, y el correspondiente asentamiento en el mercado. Los primeros CD conocidos se dividían en dos grupos: los



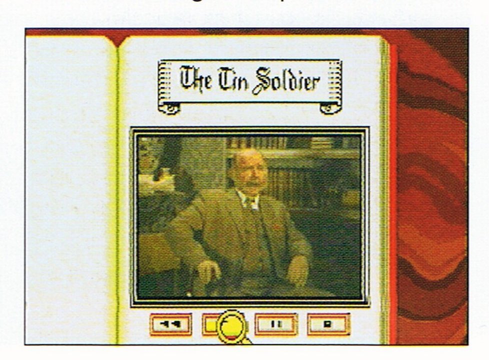


El CD ROM inicia, tímidamente, su andadura imparable hacia el éxito como nuevo standard de almacenamiento.

juegos específicos para CD-ROM, y las versiones mejoradas de los éxitos del momento. Dentro del primer apartado, destacan «Sherlock Holmes Consulting Detective» de Icom, una de las primeras aventuras en incorporar video digital, y «Mixed Up Mother Goose» de Sierra, una aventura gráfica para niños, con voces en varios idiomas, incluyendo entre ellos el castellano.

Las versiones retocadas incluían clásicos de la talla de «Wing Commander», «King's Quest V», «Loom», o «Secret Weapons of the Luftwaffe». La mayor capacidad de almacenamiento que el CD-ROM ofrecía se reflejaba en la inclusión de presentaciones más espectaculares, escenas de vídeo, y diálogos hablados en inglés. Todo un preludio de lo que está por venir.

A pesar de estas mejoras, los juegos en diskettes todavía tienen mucho que decir. Así lo demuestran joyas de la categoría de «Gunship 2000», de Microprose, un excepcional simulador de helicópteros que se convirtió en un programa de culto para muchos aficionados; «Shadow of the Beast III», de Psygnosis, la máxima expresión arcade de la compañía reina del Amiga y Atari ST; «European Championship 92», de Elite, la única compañía que se acordó del Campeonato de Europa de Fútbol; «Dune», de Cryo, un juego mezcla de aventura y estrategia dotado de una presentación gráfica y sonora impresionante; «Eternam», de Infogrames, una aventura









Los primeros juegos aparecidos en formato CD son versiones de títulos ya disponibles, como «Loom» (izquierda), o «Mixed Up Mother Goose» (derecha).

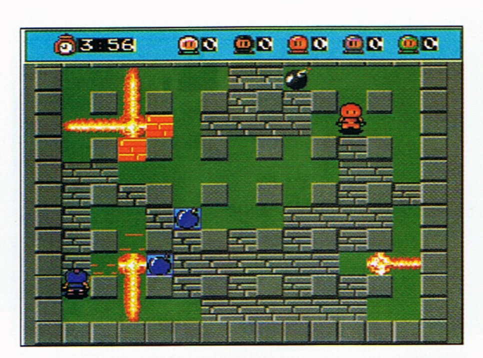
gráfica muy original que mezclaba un desarrollo clásico con unos escenarios exteriores tridimensionales, dentro de un parque temático futurista; y «Leisure Suit Larry 5», de Sierra, el último capítulo del gafe Larry Laffer. Esta vez, también se nos permite controlar el destino de Patty, una despampanante morena, sumergida en una trama de espías. Los capítulos 2 y 3 de la saga nunca se han publicado en España, ya que se trata de aventuras conversacionales en inglés, creadas a finales de los ochenta. El capítulo 4 ni siquiera ha existido, debido a un cúmulo de coincidencias que dan pie al argumento de «Larry 5».

Sobresaliendo por encima de todos estos juegos, brillaron con especial fuerza cuatro clásicos imprescindibles: «Another World», de Delphine; «Indiana Jones & the Fate of Atlantis», de LucasArts; «Street Fighter II», de US. Gold; y «Risky Woods», de Dinamic.

Por fin, tras muchos meses de espera, un juego original es capaz de alcanzar el nivel mínimo de calidad para ser considerado una estrella. Eso es precisamente lo que ocurrió con «Another World», una aventura futurista con un original guión, que mantenía el desarrollo clásico de los programas de plataformas en dos dimensiones, pero utilizando gráficos poligonales. Esta nueva técnica daba un nuevo aire al diseño de los distintos niveles, ya que era posible presentar la acción desde ángulos diferentes, y utilizar trucos cinematográficos, como el acercamiento y alejamiento de la cámara, en lugares clave.

Mayor repercusión obtuvo, si cabe, «Indiana Jones & the Fate of Atlantis», el programa más popular del año. LucasArts aplicó todo la experiencia adquirida con «Monkey II» para crear una aventura gráfica mucho más compleja, dotada de tres tramas diferentes, acontecimientos aleatorios y varios finales alternativos, según el discurrir de la acción.

La búsqueda de la mítica Atlántida no es más que una excusa para viajar a exóticos lugares, resolver puzzles inteligentemente diseñados, escapar de enrevesados laberintos y luchar cuerpo a cuerpo con los inevitables nazis. Todo un compendio de atrayentes motivos para disfrutar durante horas con una historia de leyenda. Y frente al éxito abrumador de estas dos aventuras se encuentran dos





Las navidades se convierten en la época dorada del PC en 1992, con títulos como «Dynablaster», o el «Simulador Profesional de Fútbol», de Dinamic, embrión del hoy arrollador «PC Fútbol».

arcades de no menos popularidad. El primero, «Street Fighter II», es la culminación de los programas de lucha en dos dimensiones, versionado para todos los ordenadores y consolas existentes.

En la piel de cualquiera de los ocho luchadores incluidos, la clave de la victoria residía en combinar eficazmente los numerosos movimientos y combos que cada uno de los personajes era capaz de realizar.

Desde otro punto de vista, «Risky Woods» era una compleja producción patrocinada por Dinamic, que se convirtió en uno de los mejores arcades españoles. Un juego de acción a la antigua usanza para los ordenadores de 16 bit, que también tuvo su correspondiente versión para la consola Sega Megadrive.

NAVIDADES DE ORO

Como hemos visto, a lo largo del año hemos tenido la oportunidad de recordar un gran número de videojuegos, ya convertidos en clásicos. La calidad de los programas ha aumentado de forma notable, merced a las elevadas prestaciones de los nuevos micros, especialmente los PC, y al intercambio de técnicas de programación con las consolas.

Por suerte, esta tendencia se mantuvo invariable a lo largo de todo el año, e incluso aumentó con la llegada de la fiestas navideñas.

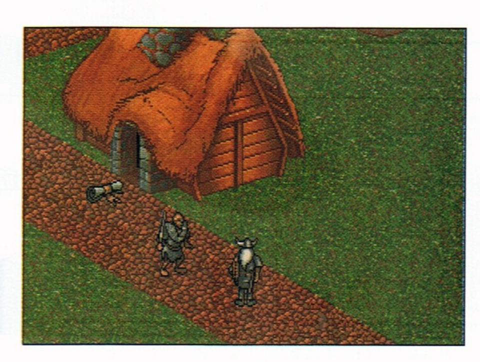
Son muchos los juegos destacados durante los últimos meses de 1992. Ubi se apuntó un tanto con la versión para los ordenadores de un éxito de las consolas, «Bomberman», rebautizado con el nombre de «Dynablaster». Algo tan sencillo como colocar bombas para acabar con los enemigos y esconderse para evitar la onda expansiva puede convertirse en una locura, cuando cuatro encarnizados competidores se enfrentan a la vez en un sólo ordenador.

Dinamic, siempre al acecho de buenas ideas, da en el clavo con «Simulador Profesional de Fútbol», el embrión de lo que después se convertiría en la popular serie «PC Fútbol».

Infocom, legendaria casa aventurera con más de 10 años a sus espaldas, actualiza una de sus conversacionales más emblemáticas, «Leather Goddesses of Phobos 2», convirtiéndola en una aventura gráfica espacial bastante "picante".



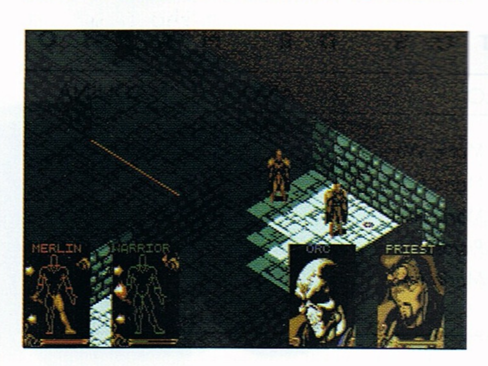




El esfuerzo por ofrecer a los jugadores una experiencia completa queda reflejado con la inclusión de un pequeño aparatito llamado LifeSize Sound Enhancer, que servía para escuchar las perfectas voces en castellano, si no se disponía de tarjeta de sonido.

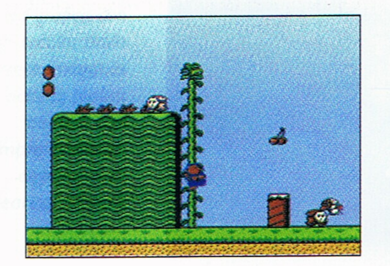
No podemos olvidarnos, tampoco, del rol, un género en franca expansión, que dispuso de un buen puñado de "números uno", para satisfacción de sus incondicionales. «Heimdall», de Core Design, nos ofrecía una fascinante epopeya vikinga adornada con unos atractivos gráficos isométricos. «Shadowlands», de Domark, sorprendió por su original uso de las luces y sombras, que daba lugar a un desarrollo lleno de tensión. «Elvira II», de Accolade, representa el retorno de la más famosa vampiresa, de la mano de un JDR de terror gótico con una perspectiva en primera persona y una calidad técnica a la altura de las mejores producciones del año. Pero, las dos compañías estrella fueron SSI, con su «Eye of the Beholder», y Origin, con «Ultima Underworld».

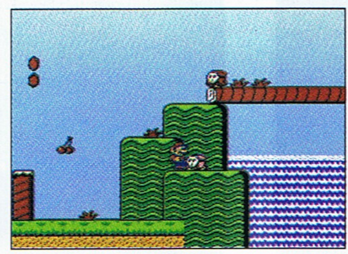
El primer título era todo un clásico de rol medieval que ya llevaba algún tiempo circulando por Europa. Varios personajes, perspectiva subjetiva, combate en tiempo real, y movimiento pantalla a pantalla, era lo que se llevaba en ese momento... hasta la llegada de «Ultima Underworld». Este JDR es, ni más menos, que el más cercano predecesor de

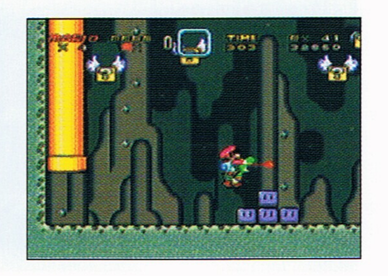




Es un momento espléndido para el RPG, que en sus más diversas formas comienza a subir en popularidad, a toda velocidad.







SONIC Y MARIO

Emblemas de la cultura japonesa

Frente a la disparidad de personajes que abundan en el mundo de los ordenadores, las consolas siempre han necesitado un punto de referencia, un estandarte, una mascota que sirva de base para demostrar las posibilidades de los distintos modelos.
Esta filosofía se implantó por primera vez en las máquinas recreativas, gracias a Nintendo y su entrañable Mario. Y, casi una década después, su implacable competidora, Sega, hizo lo propio, dando vida al erizo Sonic, la punta de lanza de su nueva generación de consolas de 16 bit.
La historia del fontanero Mario y toda su cohorte de dinosaurios, champiñones y monstruos varios, es tan antigua como la Historia de los Videojuegos. No en vano Nintendo obtuvo uno de los primeros y mayores éxitos de las máquinas recreativas con «Donkey Kong», en el lejano 1981. Al rescate de su amada, Mario debía escalar una buena cantidad de andamios y escaleras sorteando los barriles que el gorila Kong le lanzaba desde la azotea. A partir de aquí, sólo, o en compañía de otros personajes,

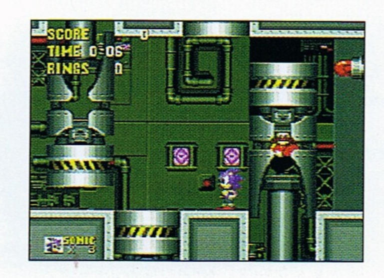
LOS MAYORES ÉXITOS DE MARIO

TITULO	AÑO	MÁQUINA
Donkey Kong	1981	Recreativa
Donkey Kong 3	1983	Recreativa
Mario Bros	1983	Recreativa
Super Mario Bros 1-3	1988	NES
Super Mario Land 1-3	1988-1993	Gameboy
Dr. Mario	1990	Gameboy
Super Mario World	1991	Super Nintendo
Super Mario Kart	1992	Super Nintendo
Super Mario Allstars	1993	Super Nintendo
Mario Picross	1995	Gameboy
Super Mario 64	1996	Nintendo 64









Mario ha arrasado en todos los ordenadores y consolas que ha visitado, durante casi dos décadas. Las numerosas portadas en las revistas más importantes del mundo, o la película del mismo nombre, no son más que algunos de los numerosos logros alcanzados por este simpático bigotudo, rechoncho y bajito fontanero.

El personaje mimado de Sega, Sonic the Hedgehog, es mucho más reciente, de ahí su diseño algo más actual. No fue hasta el año 1991 cuando nació para impulsar las ventas de la consola Sega Megadrive. Frente al trote cochinero de Mario, las patas de Sonic son capaces de impulsarle con una velocidad casi supersónica, eliminando a sus enemigos con sus púas o esquivándolos con sus casi imposibles saltos, en busca de los anillos que le permitan aumentar sus vidas o alcanzar las fases de bonus más imposibles.

Pese a tratarse de personajes rivales, ambos tienen muchos puntos en común. Casi todos los títulos protagonizados por ambos son arcades de plataformas, donde no existe el más mínimo atisbo de violencia. Ésta ha sido, quizás, la clave del éxito de ambas estrellas, que gustan por igual tanto a padres como a hijos.

Encerrados en los más dispares mundos de fantasía, al rescate de princesas, animales y personajes amigos, las vidas gemelas de estos dos triunfadores quedan reflejadas incluso en el número de ventas, con millones de copias desperdigadas por toda la faz de la Tierra.

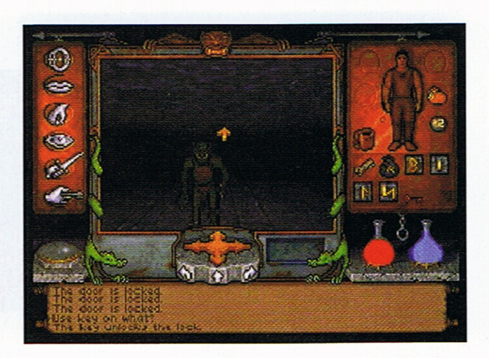
Sonic y Mario, Mario y Sonic.

Dos héroes intemporales que aún tienen mucho que decir, como están demostrando en la actualidad.

LOS MAYORES ÉXITOS DE SONIC

TITULO	AÑO	MÁQUINA
Sonic	*1991*	*Megadrive*
Sonic 2	*1992*	*Megadrive*
Sonic Spinball	*1992*	*Megadrive*
Sonic Chaos	*1993*	*Master System*
Sonic 3	*1994*	*Megadrive*
Sonic & Knuckles	*1994*	*Megadrive*
Sonic & Tails 2	*1994*	*Game Gear*
Sonic Labyrinth	*1995*	*Game Gear*
Sonic 3D Blast	*1996*	*Megadrive*
Sonic CD	*1996*	*PC y Mega CD*
Sonic 3 & Knuckles	*1997*	*PC*





«Eye of the Beholder» (izquierda), y «Ultima Underworld» (derecha), marcan el camino a seguir y el "top" técnico alcanzado en rol.

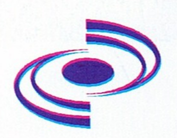
«Doom». Su contenido era semejante al del título anterior –un mundo medieval repleto de oscuras cavernas–, pero con una total libertad de movimientos en 3D. Obviamente, la limitada potencia de los procesadores de la época obligaba a reducir la ventana de juego a casi la cuarta parte del monitor, así como a utilizar texturas repetitivas continuamente, pero los convincentes efectos de luz, la extraordinaria ambientación y la riqueza de la historia hicieron de «Ultima Underworld» uno de los más innovadores programas del año.

Los creadores de títulos para consolas también habían guardado sus mejores bazas para el mes de diciembre, como así lo demuestran «Sonic 2», para Sega Megadrive, la continuación del clásico y espectacualr «Sonic», siendo aún más rápido y divertido que su predecesor; y «Super Castlevania IV», para «El Cerebro de la Bestia", Super Nintendo, que era un arcade de terror medieval que causaba furor en Japón y Estados Unidos, donde arrasaba en el mercado.



Como no podía ser de otra forma, decimos adiós a un año cargado de juegos inolvidables, de la misma manera que comenzamos: rememorando las innumerables horas de diversión que nos proporcionó Origin y «Wing Commander II». El retorno de los Kilrathi supuso una nueva exhibición de la potencia de los nuevos procesadores PC, reencarnada en este simulador espacial, que volvió a deslumbrar por sus impresionantes gráficos 3D, y su atractiva y fascinante baanda sonora y efectos de música.

Toda una demostración de poder que se verá acrecentada en meses posteriores, con la puesta a la venta de increíbles títulos, que ya se encontrarán totalmente fuera del alcance de los, hasta este momento, dominadores, Commodore Amiga y Atari ST, emblema de los 16 bit en todo el mundo. Su final está cerca.



Las Portadas



Doce meses dan para mucho, y doce portadas de Micromanía incluyen información suficiente para llenar unas cuantas páginas. Sobre todo, si esas portadas son del tamaño de un periódico... Los primeros números del año –44, 45, 46 y 47, de la Segunda Época— estuvieron dominados por el irresistible "ego" de éxitos del renombre de «Wing Commander», «Nebulus 2», «Another World» y «The Secret of Monkey Island II».

No es hasta el número 48 cuando el hardware adquiere protagonismo, gracias a un exhaustivo análisis de los 24 joysticks más populares del momento. Entre ellos, destacaba "FootPedal", unos pedales programables diseñados para disfrutar al máximo con los juegos de coches. Un mes después nos sorprendimos con un nuevo término que, por aquel entonces, comenzaba a tomar forma: el multimedia. A lo largo de más de diez páginas, descubrimos todas las claves de una tecnología aún emergente. Pero, igual de impresionante, o aún más, fue la entrevista en exclusiva con el artista suizo H.R. Giger, creador del monstruo de la película "Alien", y de los gráficos de «Darkseed». Sin tiempo para reponernos, el número 50, correspondiente al mes de julio, destacó por dos acontecimientos impactantes. En primer lugar, Stefen M. Fangmeier, uno de los magos de IL&M, nos revelaba los secretos de la película "Terminator 2". También analizamos los primeros juegos en CD ROM, preludio de la bajada de precios de las unidades, acontecida un año después. Títulos como «Sherlock Holmes Consulting Detective», «Stellar 7» o «Loom» no eran más que el principio de lo que estaba por llegar. Este fenómeno se vio corroborado en el número 55, donde se incluía un completísimo informe con los cien primeros títulos en CD ROM comercializados en nuestro país.

Todo un récord.

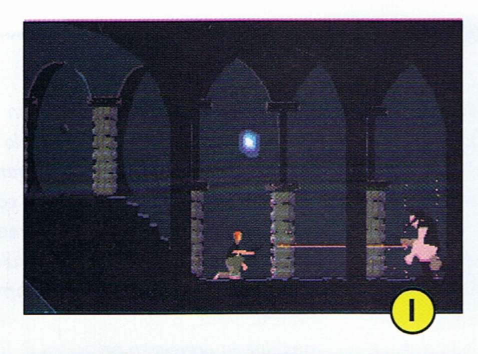
No acaba aquí la cosa ya que, en ese mismo número, aún quedaban páginas para reflejar acontecimientos como FER 92, la feria de máquinas recreativas celebrada los días 21, 22 y 23 de Octubre, en Barcelona, o una divertida entrevista con Alaska. La conocida cantante, ex Kaka de Luxe, ex Los Pegamoides, ex Dinarama y ex Fangoria, confesaba ser una fan desmedida de la consola Megadrive. Los buenos ratos pasados con «Sonic» y «Columns» quedaron reflejados en el videoclip de la canción "Sálvame", donde simulaba estar dentro de un videojuego.

El anuncio de la creación de su propia productora de software lúdico, nunca llegó a fructificar, por desgracia.



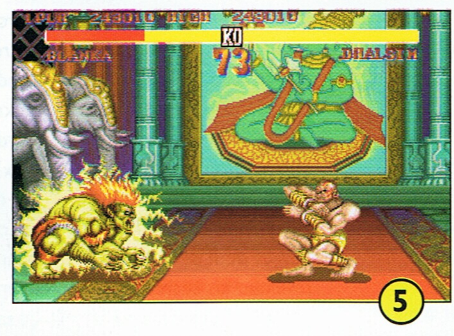
1992

El Cuadro de Honor


1



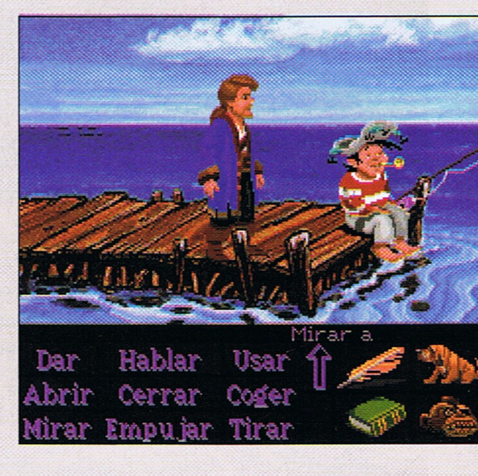
3



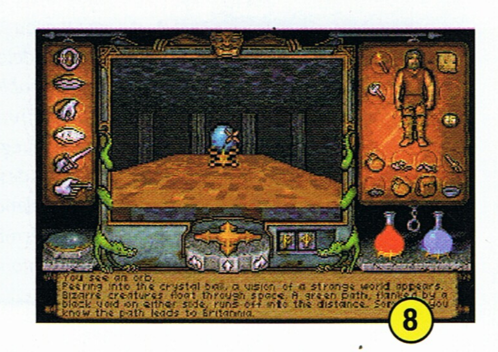
5

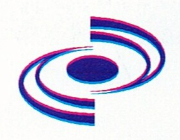

7

LA SÚPER

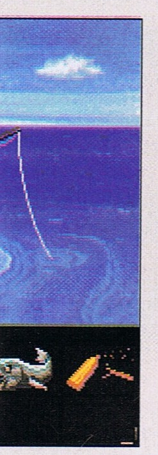


En un año en el que las aventuras gráficas alcanzan su cénit, «The Secret of Monkey Island II», de LucasArts, representa la culminación del género.
Considerada por muchos aficionados como la mejor aventura gráfica de todos los tiempos, es también un perfecto ejemplo de lo que debe ser la continuación de un éxito.


8



ESTRELLA





La sucesión de golpes de efecto, puzzles encadenados, humor fresco, y una concepción artística pocas veces superada, así como su influencia en títulos posteriores, son méritos más que suficientes para condecorar, como se merece, a esta inolvidable aventura de piratas que ya es parte del Olimpo informático.

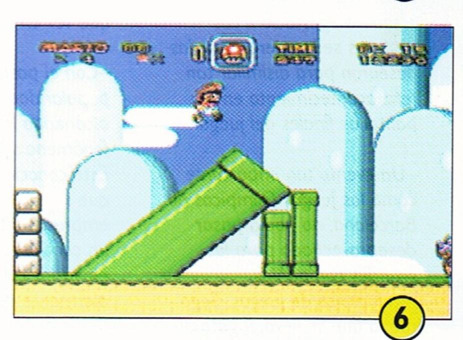

9



2



4



6



10

Ni la popularidad del hombre del látigo y sombrero, ni el "sex appeal" del erizo supersónico, han sido suficientes para superar la originalidad de «Another World». Otras títulos destacados son «Ultima Underworld» y «Gunship 2000», que sitúan a los géneros del rol y la simulación aérea, respectivamente, entre los más aclamados del año.

1 – Another World.
Delphine.
2 – Indiana Jones & The Fate of Atlantis.
LucasArts.
3 – Sonic 2.
Sega Megadrive.
4 – The Secret of Monkey Island II.
LucasArts.
5 – Street Fighter II.
U.S. Gold.
6 – Super Mario World.
Super Nintendo.
7 – Wing Commander II.
Origin.
8 – Ultima Underworld.
Origin.
9 – Super R-Type.
Super Nintendo.
10 – Gunship 2000.
Microprose.

1992



El anecdotario

¿Qué tienen en común una mujer embarazada, la Olimpiada de Barcelona, un gafe, el Campeonato del Mundo de Motociclismo y el descenso de productividad de algunas empresas japonesas, a lo largo de 1992? Pues que todos ellos forman parte de algunas de las anécdotas más divertidas ocurridas a lo largo del año.

–«Heart of China», de Dynamix, puede considerarse una de las primeras películas interactivas de la historia. Los escenarios estaban compuestos por fotografías de lugares exóticos donde se insertaban las tomas de los actores principales. En el caso de la protagonista femenina, Kate Lomax, este proceso fue mucho más laborioso, ya que la actriz encargada de interpretar al personaje, Kimberly Greenwood, se encontraba en avanzado estado de gestación. Los grafistas se las vieron y se las desearon para disimilar tan feliz acontecimiento en las pantallas finales del juego.

–Un evento tan importante como los Juegos Olímpicos de Barcelona, no podía pasar desaprovechado para las grandes compañías productoras de juegos. Sega fue la que se llevó el gato al agua, ya que se convirtió en la proveedora oficial. Cada atleta disponía en su habitación de una consola Megadrive y cinco juegos, con los que despejar la mente entre competición y competición.

–La vida se le prometía feliz y placentera para el simpático árabe protagonista de una de las mayores apuestas de la compañía gala Titus. El problema surgió cuando sus creadores decidieron bautizarle con el poco afortunado nombre de «Lagaf», algo así como "El gafe" en francés. Supersticiones aparte, cambios de última hora sustituyeron a este personaje por un dinámico zorro, en la línea de Sonic, dando lugar al juego «Titus the Fox». Del pobre Lagaf, nunca más se supo. ¿Tendrá el nombre algo que ver en ello?

–Con el paso de los años, la popularidad de «Tetris» ha alcanzado la categoría de fenómeno social. Este conocido videojuego tuvo que ser prohibido en las empresas japonesas, cuando un control sorpresa realizado en varias compañías con un alarmante descenso de la productividad, demostró que la mayoría de los trabajadores dedicaban más tiempo a batir el récord de líneas que a realizar el trabajo para el que habían sido contratados.

–El realismo en un videojuego, elevado a su máxima expresión, puede dar lugar a situaciones de lo más curiosas. Así ocurrió con la prueba de maratón, incluida en el programa deportivo «International Sports Challege», de Empire. Mediante una serie de menús, el jugador podía controlar la fuerza, velocidad y ritmo del corredor que manejaba. El problema era que el recorrido debía realizarse en tiempo real, por lo que había que pasar más de dos horas frente al monitor para poder completar la distancia. Todo un desafío para la paciencia y concentración de los atletas informáticos.

–El éxito de las consolas traspasó en 1992 las fronteras de los videojuegos, hasta convertirse en un fenómeno cotidiano. Esto se vio reflejado en algunos de los acontecimientos deportivos del año que, una vez más, también sirvieron para mostrar la rivalidad existente entre los dos gigantes Sega y Nintendo. Así, mientras la conocida consola Megadrive patrocinó el Campeonato de Italia de Motociclismo y el Grand Prix de Montecarlo de Fórmula Uno, Nintendo se encargó de organizar el Torneo de Navidad de Baloncesto del Real Madrid y los Grandes Premios de España y Alemania de Motociclismo.



Capítulo 6

LLEGA EL CD-ROM

Los importantes acontecimientos que han tenido lugar en meses anteriores auguran un año 1993 escaso de sobresaltos, destinado a asentar los avances tecnológicos alcanzados hasta este momento. Nada más lejos de la realidad. El declive de las máquinas de 16 bit, el nacimiento y la muerte casi inmediata de un buen número de ordenadores y consolas, así como alguna que otra sorpresa, prometen mantener la emoción durante los doce meses que están a punto de pasar a la historia; la breve, aunque intensa, Historia de los Videojuegos.



La unidad CD-ROM de Creative Labs fue de las primeras en economizar su precio de venta, lo que produjo que se empezaran a adquirir unidades como rosquillas.

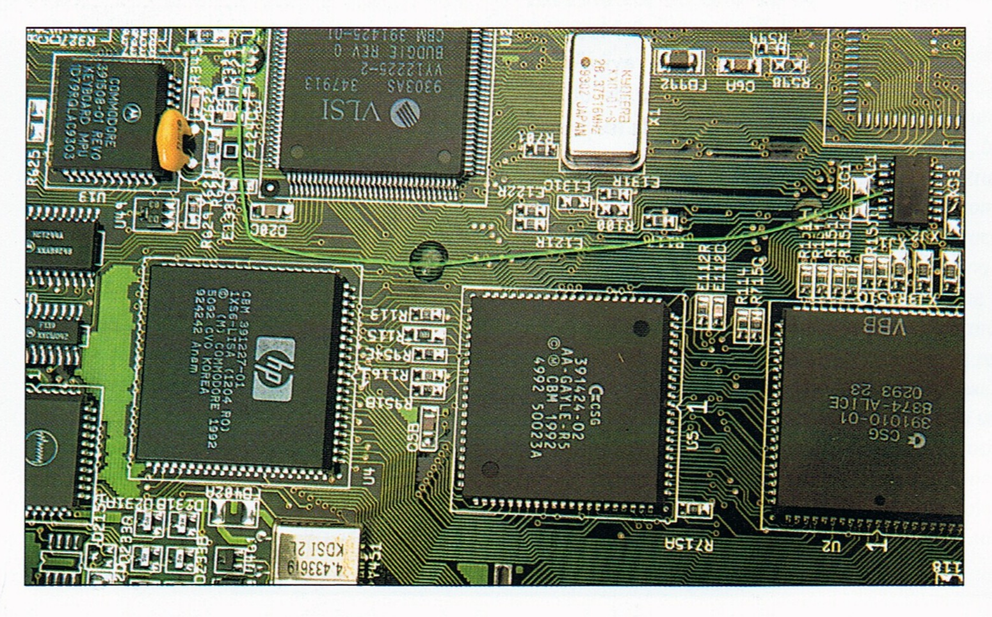
La paciencia es la virtud más agradecida, aseguran los estudiosos de las bondades y miserias humanas. Lo cierto es que no deben andar muy desencaminados, al menos cuando se aplica este dicho a algo tan aparentemente antagónico como son las unidades lectoras de CD ROM.

Los primeros periféricos de este tipo ya deambulaban por los ordenadores de todo el mundo en el año 1985. En muy pocas ocasiones, un complemento hardware ha tenido que esperar casi ocho años para convencer a fabricantes y programadores de sus posibilidades, y ser aceptado como el estándar de almacenamiento de los próximos años. Esto es todavía más sorprendente en un mundo tan efímero como es el de los ordenadores, donde un avance tecnológico es considerado anticuado al año de su presentación.

Por supuesto, todo tiene su explicación. No es que, de repente, las mentes pensantes que mueven los hilos ocultos de la informática se dieran cuenta de las ventajas de sustituir los pequeños e inseguros disquetes, que tanto facilitaban la labor de los piratas, por los discos CD-ROM. El problema se reducía a que las unidades lectoras eran demasiado caras. Los primeros modelos, comercializados por Philips y Sony, superaban las 200 000 pesetas, un precio abusivo que fue disminuyendo hasta rozar las 100 000 pesetas, a lo largo de 1992. Esta espectacular bajada llamó la atención de los creadores de software, que comenzaron a realizar conversiones de sus mayores éxitos. El año 1993 puede considerarse clave, con la aparición de los primeros juegos de



calidad, exclusivos para CD ROM, y la mayor reducción de precios. Se inicia así una nueva era, que sustituirá los raquíticos 1.4 MB de los discos tradicionales por los inmensos 650 MB del CD ROM. El mayor espacio conquistado por los videojuegos, dará lugar a nuevos géneros –las películas interactivas y nuevos adelantos técnicos: gráficos renderizados, vídeo digital, bandas sonoras con calidad CD, y voces habladas para todos los diálogos. Las consecuencias no acaban aquí. El efecto dominó que se origina terminará por enterrar en el olvido del Tiempo a los clásicos ordenadores Atari ST y Commodore Amiga. Los "potentes" procesadores de 32 bit –386 y 486– instalados en los PC de última generación, junto al aumento de la velocidad de las tarjetas gráficas, y la presencia de las tarjetas de sonido, permiten crear juegos de calidad similar a la de estos ordenadores, con la ventaja de disfrutar de una gran cantidad de juegos americanos que no se versionan a los ordenadores europeos, o lo hacen con un considerable retraso. Ante la pérdida inminente de su posición, ganada a pulso durante años, diversas compañías pondrán a la venta nuevos ordenadores y consolas, que no alcanzarán el éxito esperado.



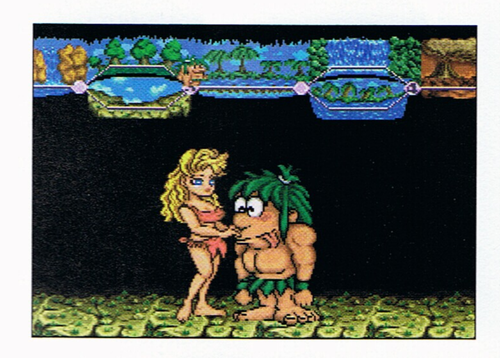
Pese a que el Amiga 1200 de Commodore presumía de unas características realmente innovadoras –procesador 68E020 a 14 Mhz, 2 MB de RAM, disco duro y un juego de chips AA capaces de utilizar 256 colores simultáneos—, su fracaso fue estrepitoso.

1993 es, pues, una año plagado de frustraciones, desatinos, sorpresas y títulos revolucionarios. Todos ellos, ingredientes necesarios para enriquecer el pasado más entrañable de la Informática.

SÓLO EN CASA

Los primeros frutos que adornan la fértil cosecha del 93, nos sirven para reafirmar algunos de los puntos de vista comentados en la introducción. Un arcade clásico, «Joe & Mac. Caveman Ninja», de Elite; un simulador de vuelo sorprendente, «Stunt Island», de Disney; y tres aventuras para el recuerdo, «Space Quest I», de Sierra, «The Legend of Kyrandia», de Westwood Studios, y «Alone in the Dark», de Infogrames, demuestran la supremacía del PC durante las primeras semanas de Enero.

Pese a tratarse de uno de los arcades más divertidos del año, «Joe & Mac» no hubiese causado demasiado revuelo de no ser por el pequeño detalle de que la versión para compatibles era la mejor de todas, superando incluso al cartucho de Super Nintendo. Sus varios niveles de scroll, aquellos graciosos gráficos, y la irresistible tentación de acabar con todo tipo de dinosaurios a golpes de cachiporra echaron por tierra uno de los tabús de la época: el de la imposibilidad de realizar arcades de calidad para PC. Este hecho abrió los ojos a muchas compañías que, a partir de este momento, realizarán conversiones de antiguos éxitos o de las propias consolas para estos ordenadores, enriqueciendo el catálogo de títulos hasta situarlo a la altura de cualquier

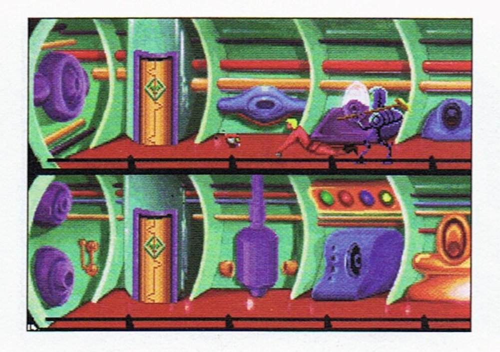




otra máquina de videojuegos. Todo ello, sin olvidar que estamos hablando de un ordenador profesional, diseñado para realizar labores de gestión y oficina, completamente opuestas a las necesidades de los programas lúdicos.

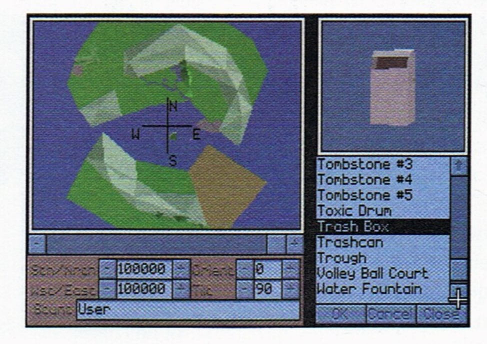
Otro estreno que dio mucho que hablar fue «Stunt Island», un simulador de vuelo acrobático anclado en la época de los gráficos poligonales, pero enriquecidos con una nueva técnica conocida con el nombre de sombreado Gouraud, que aumenta la sensación de profundidad de las texturas. «Stunt Island» es, sin duda, uno de los simuladores más originales de la historia. Disney nos proponía olvidarnos de los clásicos combates aéreos, para intentar superar una serie de misiones

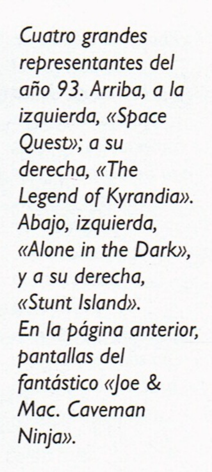












Cuatro grandes representantes del año 93. Arriba, a la izquierda, «Space Quest»; a su derecha, «The Legend of Kyrandia». Abajo, izquierda, «Alone in the Dark», y a su derecha, «Stunt Island». En la página anterior, pantallas del fantástico «Joe & Mac. Caveman Ninja».

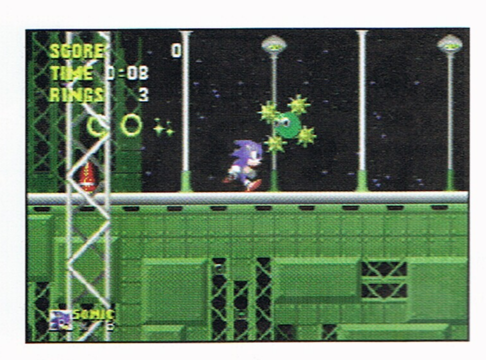
acrobáticas tan apasionantes como aterrizar sobre un tren en marcha, atravesar un granero, o rodar una secuencia de persecución por debajo del famoso Golden Gate de San Francisco.

El punto culminante del programa se centraba en el diseño de nuestras propias misiones. A nuestra disposición teníamos cientos de aviones, vehículos, objetos, y paisajes ideales para crear cualquier tipo de secuencia. Todo se reducía a elegir el escenario, colocar las cámaras, fijar el comportamiento de los vehículos, y pilotar el o los aviones elegidos. Tan sólo restaba añadir la banda sonora y los efectos de sonido, para obtener una película de acción que podía convertirse en un fichero ejecutable en cualquier ordenador. Todo un alarde de originalidad y maestría, que encandiló a un gran número de aficionados.

Un efecto semejante produjeron «Space Quest I» y «The Legend of Kyrandia», dos aventuras gráficas de estilos opuestos, pero de parecido éxito. Ambas son los dos primeros capítulos de dos sagas de gran prestigio. «The Legend of Kyrandia» engrandeció el género de las aventuras de fantasía –el príncipe Brandon debía salvar la mágica isla de Kyrandia de las garras del malvado bufón Malcolm, asesino de sus padres–, mientras que «Space Quest I» adaptaba a la tecnología de los noventa un clásico de la ciencia-ficción humorística, creado en 1987. Una excelente oportunidad de conocer los orígenes de la leyenda

1993

«Zool», un clónico de «Sonic», fue el representante de los plataformas para compatibles –ambos a la derecha de estas líneas–. Debajo, podemos ver «Jurassic Park», –basado en la película de Spielberg–, y «KGB», con todo el peligro y misterio del servicio secreto soviético.









de Roger Wilco, el chico de la limpieza más famoso de toda la Galaxia, que incluye en su biografía la salvación del Universo en, al menos, seis ocasiones.

La exquisita ambientación gráfica e inolvidables melodías de «The Legend of Kyrandia», se equiparaban al abundante pedigrí con casi una década de éxitos, de las inolvidables epopeyas de Wilco. Dos formas diferentes de soñar, ya convertidas en punto de referencia dentro del mundo de las aventuras.

El último programa que cierra este primer grupo de destacados es, sin duda, uno de los juegos del año: «Alone in the Dark». Terrorífico y revolucionario, espeluznante y adictivo a partes iguales. Por primera vez en un juego, el protagonista –Edward Carnby o Emily Hartwood– está formado por decenas de polígonos, suavizados mediante sombreado Gouraud, que permiten contemplarlo desde todos los ángulos, al más puro estilo de los simuladores de vuelo. El personaje se desplaza por una mansión abandonada repleta de zombies, fantasmas y demás habitantes de la noche, a los que puede eliminar utilizando distintas armas, o usando en el lugar correcto distintos objetos. Cada una de las estancias de la mansión dispone de varias vistas, que varían dependiendo de la posición del protagonista dentro de la sala. Este sistema permite crear un ambiente claustrofóbico ideal para una aventura de terror. Una innovación tecnológica que después fue copiada hasta la saciedad.



Lo mejor de «Alone in the Dark», sin embargo, es que, aunque no hubiese estado adornado con esta nueva técnica, seguiría siendo un excelente juego, gracias a la compleja historia inspirada en los oníricos escritos de Lovecraft, sembrada de dioses feroces, piratas no muertos, y libros de oscuros poderes.

Otras estrellas fulgurantes del firmamento lúdico fueron «Jurassic Park», de Ocean, una videoaventura de corte clásico a la medida de la película; «Waxworks», de Horrorsoft, alumno aventajado de la escuela de «Elvira», cuya compañía creadora hace honor a la temática de este JDR; «Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes», de Electronic Arts, o las andanzas del inmortal detective; «Zool», de Gremlin, un clónico de «Sonic» al servicio de los ordenadores, y «KGB», de Cryo, todo el peligro y el misterio de las oscuras tramas que oculta el servicio de inteligencia soviético. Su correspondiente versión en CD ROM, rebautizada con el nombre de «Conspiracy», añadía unas secuencias de vídeo protagonizadas por Donald Sutherland, que encarnaba al padre del protagonista, siempre dispuesto a ofrecer cuantos consejos fueran necesarios para evitar un golpe de estado que hiriera de muerte a la recién nacida democracia.

Un buen ejemplo de lo que se avecina en meses posteriores.

EL FRACASO DE ATARI Y COMMODORE

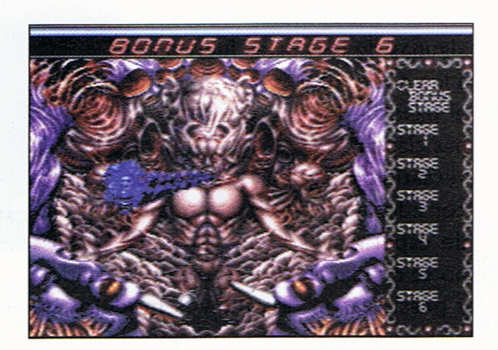
La mayor parte de los títulos que hemos revisado hasta este momento, son versiones exclusivas para PC, algunas de las cuales fueron convertidas a los ordenadores Amiga y Atari ST, con el paso de los meses. Estas dos máquinas clásicas han perdido la batalla ante la versatilidad de los compatibles, y ya se consideran pasadas de moda. Como era de esperar, sus respectivos fabricantes no se quedaron con los brazos cruzados, y presentaron dos nuevos modelos de 32 bit pensados para combatir de tú a tú con el PC: el Commodore Amiga 1200 y el Atari Falcon 030. Ambos fueron un estrepitoso fracaso.

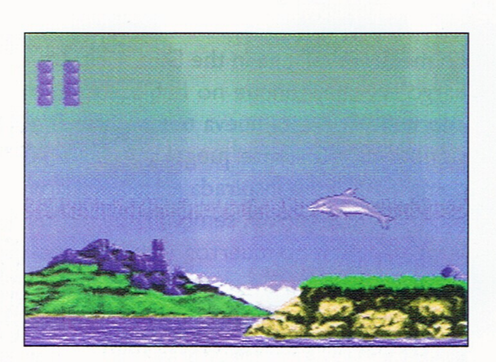
El Amiga 1200 presumía de un procesador 68E020 a 14 Mhz, 2 MB de RAM, disco duro, y un juego de chips AA –Advanced Amiga– capaces de utilizar 256 colores simultáneos. Además, conservaba la compatibilidad con los modelos anteriores. El Atari Falcon 030, por contra, estaba equipado con una CPU MC 68030, 2 MB de RAM, disco duro de 62 MB, así como un zócalo para insertar un procesador Intel 80386 u 80486, y convertirlo en un auténtico PC. No se trataba,



El Falcon 030 fue la máquina de 32 bit que Atari lanzó para revolucionar el mercado, aunque supuso un estrepitoso fracaso, pese a sus excelentes cualidades técnicas.

La mayoría de arcades para las consolas de 16 bit eran meros "remakes", como «Dragon's Fury», «Street of Rage II» o «ThunderForce IV». Una de las pocas excepciones originales fue «Ecco».





en absoluto, de malos ordenadores. Muy al contrario, incluso superaban, en ciertos aspectos, a los compatibles de la época. Pero, como quedó demostrado, un único fabricante no podía competir con las cientos de marcas que vendían PC. Las reacciones no se hicieron esperar; casi de forma simultánea, las oficinas de Atari España y Commodore España cerraron sus puertas. Tan sólo un ordenador, el Apple Macintosh, aguantó durante algún tiempo la embestida de los compatibles. Incluso se llegaron a realizar conversiones de algunos éxitos, como «Indiana Jones y la Última Cruzada» o «Prince of Persia», así como programas exclusivos, entre los que destacaban «Vette», «Cycles» y «Glider».

El rey indiscutible, el IBM PC, fortalecido por los incontables clónicos que crecen a su alrededor, continúa abarcando todos los campos posibles, además de los juegos. Programas hasta hace poco considerados profesionales, como los diseñadores gráficos del estilo de «Animation Studio» de Disney o «PhotoFinish» de ZSoft, se hacen habituales entre los usuarios domésticos. A ellos se le unen nuevas tecnologías: el sistema PhotoCD, que permite guardar las fotografías tomadas con cualquier cámara en un CD ROM; las pantallas táctiles de nombre "Touchmate"; y las nuevas cámaras digitales, encabezadas por el modelo Canon Ion PC, que son capaces de enviar las fotos directamente al ordenador, ahorrándonos el revelado.



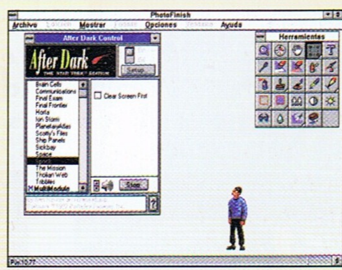


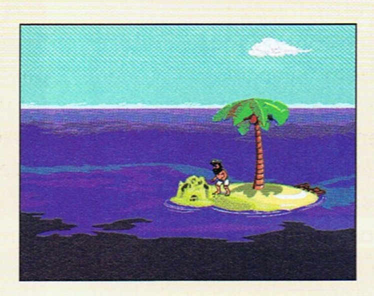


La moda de los salvapantallas

Ahí va una pregunta casi filosófica: ¿cuál es el sentido de los protectores de pantalla? ¿Tienen, acaso, alguna utilidad? Puesto que la mayor parte de ellos son gratuitos, las respuestas no tienen mucha importancia. O es que, ¿hay alguien que haya pagado dinero por un salvapantallas?...
La función principal de estas curiosas utilidades es la de evitar que una imagen fija se quede grabada permanentemente en el monitor, cuando se deja mucho tiempo encendido. Al cabo de unos minutos de inactividad, el salvapantallas se pone en marcha, generando una animación, más o menos sofisticada, que evita que las imágenes permanentes estropeen el tubo del monitor.
Pese a que es poco probable que esto ocurra, a no ser que la imagen permanezca fija durante varias horas, no ha existido un compatible PC en el que no se haya instalado, al menos por curiosidad, algún protector de este tipo.
Los salvapantallas alcanzaron una gran repercusión en el año 1993. Windows 3.1 incluía un par de ellos bastante sencillos, pues estaban compuestos por simples líneas que se movían. Algunas compañías se dieron cuenta de que los salvapantallas podían ser bastante divertidos, así que diseñaron algunos que alcanzaron gran popularidad, como la serie «AfterDark». A lo largo del año, numerosos protectores inundaron los ordenadores de la época. «Origin FX Screen Saver» y «Johnny Castaway» de Sierra, fueron los más conocidos. El primero incluía casi veinte módulos de gráficos y sonidos, basados en las producciones de la compañía. Curiosamente, era capaz de analizar el disco duro para buscar programas creados por Origin –«Wing Commander» y «Ultima Underworld»–, que utilizaba para generar nuevas animaciones. «Johnny Castaway» también era bastante ocurrente, ya que un simpático naufrago vivía diversas aventuras en una isla desierta. Unos años después, el sello de software "budget" Kixx lo regalaba al comprar cualquiera de sus programas.
Estos primeros intentos dieron paso a una auténtica fiebre que, gracias al fenómeno shareware y freeware, inundaron los discos duros de los usuarios con miles de salvapantallas sobre los más variados temas: anuncios publicitarios, paisajes, escenas de películas, o incluso el mismísimo Bill Clinton montado en una excavadora, mientras exclama: ¡No voy a subir los impuestos!
Todo un alarde de imaginación que demuestra las ganas de divertirse de un puñado de programadores con un particular sentido del humor.

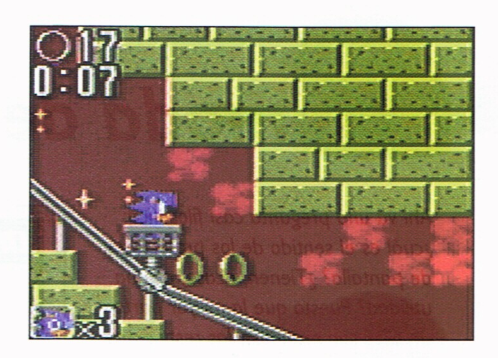




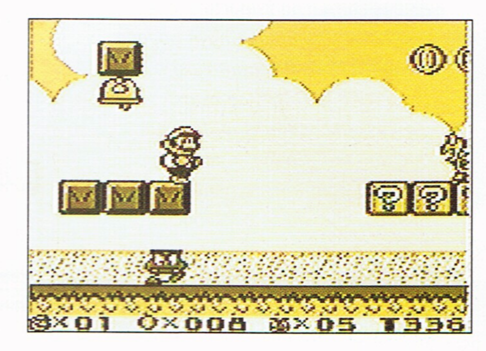


A la derecha, «Super Star Wars» para Super Nintendo. Más a la derecha, el famoso «Sonic 2» para Game Gear. Abajo, izquierda, «Eye of the Beholder», un juego de rol de corte clásico, a su lado, «Super Mario Land 2», para Game Boy.









Mientras el mundo de los compatibles se abre a nuevos horizontes, ¿qué ocurría con las, hasta ahora, silenciosas consolas? Pues, muy pocas cosas que reseñar, de ahí su merecido aislamiento. Las consolas de 16 bit han alcanzado su techo tecnológico. Los abundantes arcades y juegos deportivos, aunque provistos de una gran calidad, no dejan de ser meros "remakes" de clásicos ya demasiado vistos. «Dragon's Fury», un divertido "pinball"; «ThunderForce IV», la perfección hecha shoot'em up; «Ecco the Dolphin», un arcade protagonizado por un intrépido delfín; o «Street of Rage II», el típico arcade de lucha callejera con idéntico desarrollo a juegos creados casi una década antes, entretuvieron, pero no sorprendieron a los incondicionales de Sega Mega Drive. Los cartuchos de Super Nintendo seguían senderos paralelos, con buenos arcades de la categoría de «Super ProBotector» y «Super Star Wars».

No es de extrañar que, ante esta alarmante falta de originalidad, los programadores de consolas tuviesen que tomar títulos prestados de los ordenadores. «Another World» y «Lemmings» proporcionaron un soplo de aire fresco a sus ideas.

Las consolas portátiles también sufrían un síndrome parecido, con continuaciones que intentaban alcanzar el éxito sin demasiado riesgo. «Sonic 2», para Game Gear, y «Super Mario Land 2», para







Gameboy, fueron sus más destacados representantes.

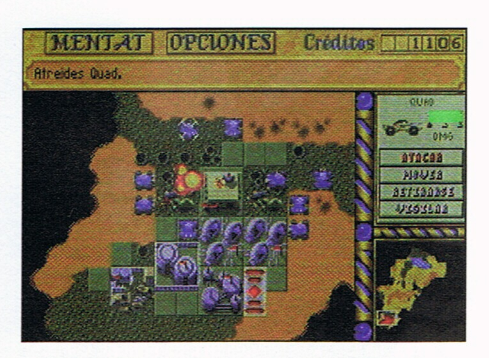
Por suerte, o por desgracia, según la perspectiva que se adopte, la moda, el "tic" nervioso de las continuaciones, es un fenómeno universal, que también se da en los ordenadores. Dentro de este grupo se incluyen «Eye of the Beholder 2 y 3», de SSI, dos juegos de rol medievales de corte clásico, presentados casi simultáneamente, pues ya habían sido realizados hace algún tiempo; «Lemmings 2», de Psygnosis, más habilidades para los bichitos suicidas, cuya excesiva dificultad terminó con casi todos ellos en el paraíso; «Police Quest 3», de Sierra, el estreno de esta serie de aventuras policíacas sin excesiva repercusión; y «Prince of Persia 2» de Broderbund, la máxima expresión de los arcades de plataformas, adornado por los preciosistas movimientos de los personajes y la música de ensueño, en la mejor tradición de los cuentos orientales.

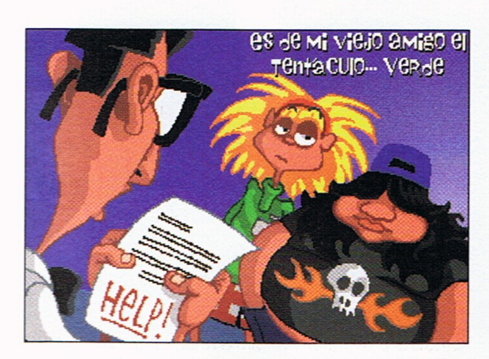
Todas estas revisiones, pese a que no cumplen el famoso dicho "segundas partes nunca fueron buenas" pues se trata de excelentes programas, no ofrecen nada



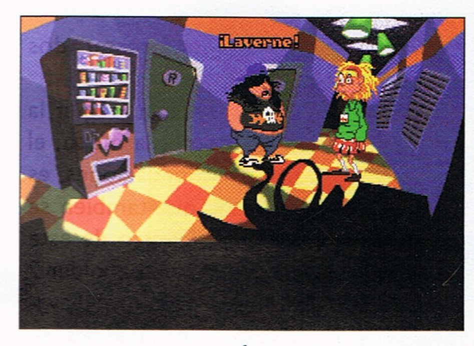
Arriba a la derecha, se puede ver la tercera parte de «Eye of the Beholder», y a su derecha, «Lemmings 2». Junto a estas líneas, el esperado, y escasamente afortunado, Mega CD, para Mega Drive, uno de los primeros lectores de CD ROM aparecidos en el mundo de las consolas.

Dos de los más grandes representantes del año 93 se dan cita junto a estas líneas. Se trata de «Dune II» y «Day of the Tentacle», que revolucionaron sus respectivos géneros.









nuevo. Afortunadamente, en contadas ocasiones, alguna continuación es capaz de superar las virtudes de su primera parte, para deleitarnos con una experiencia completamente nueva.

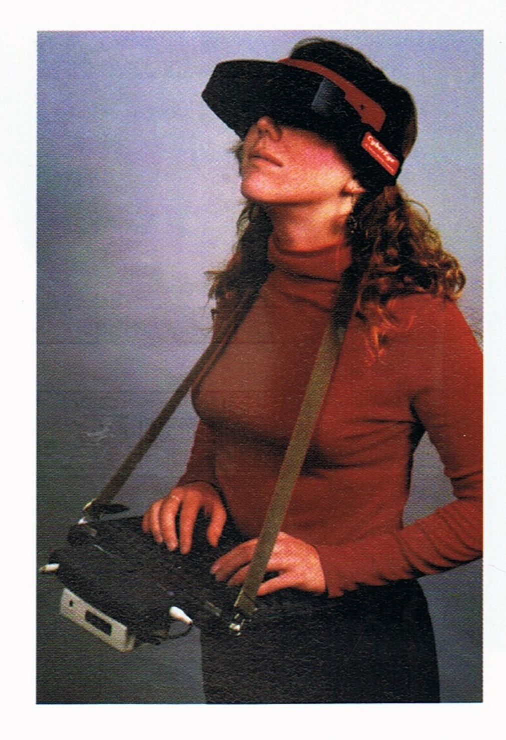
«Dune II», de Westwood Studios, y «Maniac Mansion 2», de LucasArts, más conocido como «Day of the Tentacle», son un buen ejemplo de ello. Cualquier desconocedor de ambas sagas que contemple cada uno de los capítulos, sería incapaz de asociarlos, pues no se parecen en nada.

«Day of the Tentacle» volvía a sumergirnos en una de las alocadas historias vividas por un grupo de amigos universitarios que, esta vez, deben unirse al "malo" de «Maniac Mansion», el chiflado profesor Fred, para evitar que una de sus creaciones, el Tentáculo Púrpura, se haga con el control del mundo. Por exigencias del guión, Bernard, Laverne y Hoagie debían coordinar sus acciones en el presente, el futuro dominado por los Tentáculos, y el pasado colonial americano, si querían devolver la Historia a la normalidad.

En la mejor tradición de LucasArts, todos los ingredientes necesarios para obtener una buena aventura gráfica –puzzles encadenados, desafíos inteligentemente diseñados, interacción entre los personajes, argumento trabajado, y diálogos frescos e interesantes–, no sólo abundan, sino que, en la mayoría de los casos, sirven como ejemplo para describir una aventura gráfica perfecta. Si a todo



ello unimos unos gráficos inspirados en los dibujos animados –pioneros en este apartado–, una de las más divertidas introducciones de los últimos tiempos, y la inclusión de la versión completa de «Maniac Mansion» dentro del propio juego, no queda sino descubrirse ante uno de los más inteligentes programas de la temporada.
Desde otro punto de vista, la gran aportación de «Dune II» estuvo en su sofisticado sistema de juego, basado en la recolección de materias primas y creación de edificios que dan cobijo a distintas tropas y suministros, que constituye la base de los "wargames" en tiempo real de los próximos cinco años. Pocas veces, una novela ha sido tan acertadamente llevada a la pantalla de un ordenador.



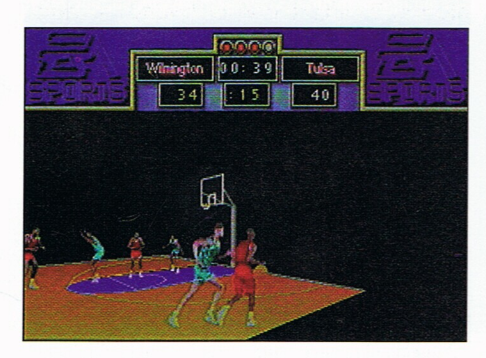
La Realidad Virutal empieza a ser patente en España, con una exposición que hubo en Madrid, "Experiencias Virtuales", donde los asistentes podía admirar las excelencias de estos sistemas.

REALIDAD VIRTUAL EN ESPAÑA

A medida que van pasando los años, no sólo los ordenadores y consolas, o los videojuegos asociados a ellos, alcanzan la madurez. También los distintos mercados, la cultura informática de cada país, se va infiltrando en la sociedad. Poco a poco, España comienza a ser tenida en cuenta dentro del mercado europeo, y los habituales acontecimientos que tienen lugar en otros países, también se empiezan a celebrar aquí.
Entre los días 25 de Abril y 8 de Mayo, tuvo lugar en Madrid una exposición titulada "Experiencias Virtuales", donde cualquier persona podía experimentar las nuevas sensaciones de la Realidad Virtual, al manipular un brazo robot con material radiactivo, dar un paseo por una casa repleta de peces voladores, o luchar contra feroces alienígenas en un laberinto cibernético.
Igualmente, en la Universidad Politécnica de la capital se celebró el VII Campeonato Mundial de Programas de Ajedrez. Más de veinticuatro contendientes de ocho países optaron al triunfo final, pero fue «Chess Machine», del holandés Ed Schrieder, el que se llevó el gato al agua. Pese a las ausencias de los dos favoritos, «Mephisto» y «Deep Thought», el nivel de los participantes fue bastante alto.
La llegada del mal tiempo, siempre suele ser un buen presagio para los juegoadictos profesionales, que ven crecer el número de títulos destinados a hacer más llevaderos los últimos meses del año.









«PC Basket» y PC Fútbol» fueron los representantes de Dinamic para ese año, y representarían el comienzo de una saga de enorme éxito hasta nuestros días. Debajo podemos ver «Michael Jordan in Flight», un gran arcade de baloncesto, y «Mortal Kombat», primera entrega de una serie que creó escuela.

El catálogo de juegos deportivos se vió incrementado con estrellas de la categoría de «Michael Jordan in Flight», de Electronic Arts, un original simulador de baloncesto tridimensional; «PC Basket» y «PC Fútbol 1.0», de Dinamic, el inicio de dos sagas emblemáticas dentro del casi extinguido software nacional; «Sensible Soccer», de Sensible, la culminación de los juegos de fútbol con perspectiva cenital; y el inolvidable «Formula 1 Grand Prix», de Microprose, un ejemplo de meticulosidad y realismo, que se vendió como rosquillas en todo el mundo, a lo largo de varios años.
El buen hacer de la mayor parte de las compañías de software, multiplica el número de buenos programas, lo que hace cada vez más difícil resumirlos en unas pocas páginas.
«Mortal Kombat», de Virgin, pertenece a una saga de juegos de lucha que ya ha entrado en la leyenda. «Syndicate», de Bullfrog, era un arcade de estrategia ambientado en un futuro no demasiado prometedor. «Pinball Dreams», de Digital Illusion, vuelve a poner de moda los clásicos pinballs, como quedará demostrado con multitud de continuaciones y programas clónicos. «Shadow of the Comet», de Infogrames, nos ofrecía una nueva aventura gráfica inspirada en las leyendas de los Dioses Primigenios, cuando la llegada de un cometa presagiaba grandes desgracias para la Humanidad. Y, por último, «Flashback», de la compañía



francesa Delphine, era otro arcade de plataformas revolucionario, gracias al empleo del rotoscope que dotaba a los personajes de unos movimientos anatómicos calcados a la realidad.
Hemos dejado deliberadamente para el final a los "pesos pesados" de las casas de soft más conocidas, para homenajear como se merece un año saturado de verdaderos clásicos.
Origin, la nueva reina del mercado americano, volvió a demostrar su supremacía a la hora de conjuntar los más impactantes gráficos, la más rica ambientación musical, y los mayores avances técnicos del momento, todo en un mismo juego. «Strike Commander», el más esperado simulador del año, y «Ultima VII. The Black Gate», el mejor juego de rol –¿de la historia?–, así lo demuestran.
«Ultima VII» es todo un mito dentro del universo de los JDR. Pese a que su primera parte se asomó al mundo en 1980, éste es el primer capítulo que apareció en nuestro país. Por vez primera, Origin aceptó –a regañadientes– traducir al castellano uno de sus programas. Es toda una suerte que este cambio de opinión coincidiera con el lavado de cara de la serie, que desterró para siempre los mediocres gráficos de títulos anteriores, para obtener un juego de rol con perspectiva cenital adornado con infinitos detalles y efectos especiales de primera clase. El complejo argumento, perfeccionado durante más de una década





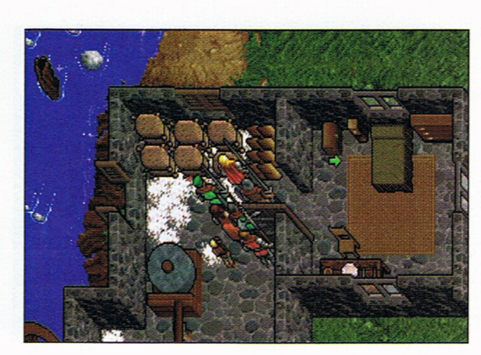




«Ultima VII: The Black Gate» –a la izquierda– todavía hoy sigue siendo considerado como uno de los mejores JDR de la historia. A su derecha, «Syndicate» de Bullfrog, un ejemplo de la mejor estrategia. Debajo, «Strike Commander», uno de los simuladores que sentaron las bases sobre las técnicas de desarrollos 3D, y «X-Wing», del que no hace falta decir mucho.

Fue al final del año 93 cuando aparecieron algunos de los mejores representantes para ordenadores compatibles: «Strike Commander», «Ultima VII», «The 7th Guest» y «X-Wing».





por su creador, el insigne Richard Garriot –que aparecía en el juego bajo el nombre de Lord British–, nos habla de oscuros asesinatos cometidos en Trinsic, una aldea de Britannia, donde un gremio religioso llamado "La Hermandad" está alcanzando un poder inusitado. Sólo un valiente héroe, el Avatar, podía enfrentarse a la influencia del misterioso Guardián.

«Ultima VII» supuso la mayoría de edad para el rol en castellano que, a partir de este momento, comenzará a tomarse muy en serio.

Un efecto equivalente ocasionó «Strike Commander», gracias el empleo de técnicas de desarrollo 3D y texturas sobre polígonos planos, que hoy son la base de todos los juegos tridimensionales.

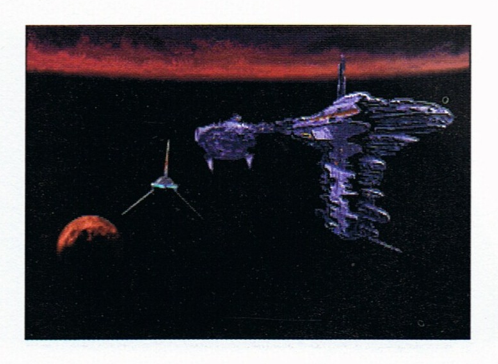
Pese a ello, el simulador más vendido del año –aunque más bien debería definirse como un arcade espacial–, no fuesino «X-Wing», de LucasArts. Los gráficos exentos de detalles de las míticas naves X-Wing, Y-Wing o Tie Fighter no aparentaban gran cosa, pero eso carecía de importancia. El hecho de ser el primer simulador basado en «La Guerra de las Galaxias», bastó, y sobró, para disparar sus ventas. LucasArts puso todo su empeño en incluir los gráficos y la ambientación sonora de las películas, acompañándolos de un diseño exquisito de las misiones, y de toda la tensión de los combates espaciales, con multitud de misiones de entrenamiento, históricas y campañas. Todo un ejemplo de cómo debe diseñarse un juego para alcanzar la inmortalidad.

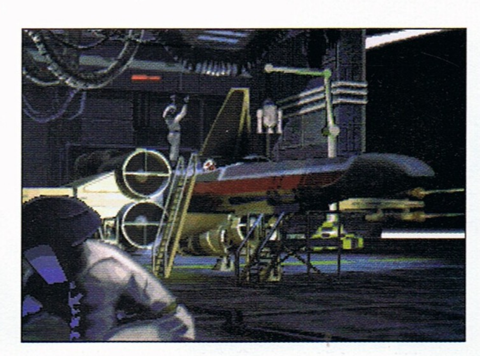
LA NUEVA ERA DIGITAL

Frente a todos estos éxitos almacenados en cuatro o cinco disquetes, los títulos en CD ROM no conseguían llamar la atención de los videoadictos... Hasta que una desconocida compañía, de





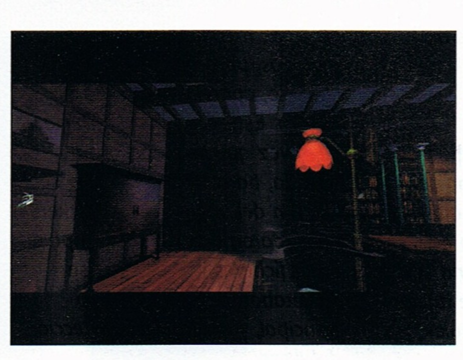




nombre Trilobyte, nos despertó a todos del letargo, con su fantástico y revolucionario «The 7th Guest».

Las increíbles secuencias de vídeo y los gráficos renderizados en SVGA, convirtieron a este simplista juego de puzzles en un drama interactivo, que levantó una ola de admiración en todo el mundo. El equipo de desarrollo, formado por dibujantes, animadores, guionistas y directores cinematográficos, dio vida a la primera película interactiva que ocupó las portadas de casi todas las revistas, pues disponía de los mejores gráficos y animaciones jamás vistos. Además, la banda sonora, creada por el mítico "The Fat Man", se amoldaba a la perfección a la sensación de terror y angustia que envolvía la mansión embrujada de Henry Stauf, un loco sin escrúpulos bendecido con la peculiar manía de asesinar a todos sus invitados.

Los efectos infográficos, la inenarrable ambientación, y la sensación de estar asistiendo al nacimiento de una nueva generación de juegos de ordenador –como así era–, convirtieron a esta joya del arte informático en el primer programa exclusivo para CD ROM que venció la resistencia de los usuarios más escépticos. Si la bajada del precio de los lectores CD había excavado la tumba de los diskettes, justo es decir que, con todo lo que ello conlleva, «The 7th Guest» colocó el epitafio que certificaba su definitivo destierro.





«The 7th Guest» supuso un revolucionario cambio en las aventuras basadas en puzzles, además de ser uno de los primeros juegos aparecidos únicamente en soporte CD ROM.

EL OCASO DE LOS SISTEMAS DE PROTECCIÓN

Uno de los temas que más pasiones encendidas ha levantado a lo largo de la Historia de los Ordenadores, ha sido el de los polémicos sistemas de protección, que han acompañado a los programas originales desde su puesta en venta, hace casi dos décadas. La aparición del CD ROM los desterró definitivamente, ya que era imposible, en aquellos momentos, copiar un CD a un bajo coste.

Los diversos sistemas de protección que han existido, siempre han sacado de quicio a los usuarios legales, los únicos que, paradójicamente, han tenido que sufrir sus efectos. Porque, si un vulgar pirata informático conseguía disfrutar con un juego protegido, era debido a que había conseguido superar la protección. Algo que, lamentablemente, ha ocurrido en el 100% de las ocasiones.
Los primeros programas protegidos llegaron del brazo de los ordenadores de 8 bit. Al utilizar cintas de cassette, cualquier persona podía copiar fácilmente un juego original. Los programadores pronto idearon sofisticados sistemas de carga, conocidos como sistemas turbo, que aumentaban o reducían la velocidad de lectura de los datos, de manera que sólo se podían duplicar con equipos de alta calidad.

Esto no fue un verdadero problema para los piratas, pues descifraron todos y cada uno de ellos, o utilizaron aparatos que permitían hacer un volcado de memoria en un cassette, una vez que el programa original se había cargado, evitando así cualquier protección.

Con la llegada de los disquetes, las claves se hicieron más sofisticadas. Éstas se dividían en tres grupos: las protecciones basadas en software, en hardware, y en algún tipo de material impreso en papel.

La protección por software más común era el "disco llave" –normalmente, el primer disco del programa–, que escondía un sistema de encriptación, o había sido formateado a un tamaño no habitual, mediante complejos métodos, para que, al intentar copiarlo, apareciera un error de lectura. Este disco debía insertarse cada vez que se jugaba una partida, para comprobar que se trataba del original. Los "hackers" no tardaron demasiado tiempo en crear ficheros "crack" que se ejecutaban antes del fichero principal, y anulaban la detección del disco.





antes de jugar una partida. Muy bonito y curioso de ver, pero completamente inútil, ya que bastaba con romper la rueda, fotocopiar sus partes, y volver a unirlas.

El colmo de la sofisticación podemos encontrarlo en «Indiana Jones y la Última Cruzada» o «Maniac Mansion». Estas aventuras venían equipadas con una gafas 3D de color rojo que servían para descifrar las claves camufladas. Nuevamente, era todo un espectáculo contemplar al sufrido usuario con las gafas puestas mientras resolvía el acertijo, pero tampoco servía de mucho, ya que, con un poco de paciencia, podían copiarse a mano.

Lo más triste de todo es que, tal como hemos visto, la mayor parte de estos sistemas podían desbaratarse sin necesidad de ser un experto "hacker", dejando en evidencia a todos aquellos empeñados en utilizarlas. Por fortuna, las claves ya son cosa del pasado, y las distribuidoras parecen haberse dado cuenta de que es más rentable atraer al usuario utilizando otros métodos más éticos. Suponer que todo cliente puede ser un pirata en potencia nunca ha sido una buena estrategia.

Una alternativa a este método eran las protecciones por hardware. Solía tratarse de unos curiosos interfaces que se insertaban en el puerto paralelo. Algunos juegos, como el conocido «Dynablaster», aprovechaban el interfaz para añadir nuevas conexiones de joystick y permitir así partidas simultáneas con hasta cuatro jugadores. No se utilizaron mucho, ya que encarecía el precio del juego.

Finalmente, las claves basadas en los manuales, fueron las que más irritaron a los usuarios. La mayoría de ellas se basaban en buscar cierta palabra en la página X, párrafo Y, línea Z del manual, o en una complicada tabla, con la consiguiente pérdida de tiempo para el jugador legal. Además, bastaba una simple fotocopia para romper la protección.

Ante el evidente fracaso del sistema, las distribuidoras idearon otros métodos más "laboriosos". Coktel Vision, por ejemplo, utilizaba tabla de colores. Todo fue bien hasta que se estandarizaron las fotocopias a color. La saga de «Monkey Island» se inclinó por unas curiosas ruedas, que se superponían unas a otras, y sólo alineando los dibujos correctamente, se descubría la palabra que debía introducirse

1993



Éste es el aspecto final que presentó la Mega CD europea para Mega Drive, y que además apareció como una dura competidora para los ordenadores personales.

Por primera vez, los ordenadores se habían situado por delante de las consolas. No fue por mucho tiempo. A finales de año, hacían su presentación la primera consola de 32 bit, la 3DO de Panasonic, y el complemento MegaCD para Sega Mega Drive, que añadía una unidad láser a los habituales cartuchos.

Pese a las prometedoras características técnicas de la 3DO –procesador RISC de 32 bit, 3 MB de RAM, CD 2X, 16 millones de colores...–, no alcanzó la aceptación deseada, quizá porque no disponía de los mismos canales de distribución, ni número de títulos, que sus competidores.



Este hecho es frecuente en el mundo del hardware; máquinas del estilo de CDTV y CD I, que fueron presentadas ese mismo año, y que ni siquiera se llegaron a distribuir en España.

No ocurrió lo mismo con la unidad de CD ROM para Mega Drive, conocida con el nombre de MegaCD, que sí obtuvo una cierta repercusión.

De una manera sencilla, podía conectarse a cualquier consola Mega Drive, mejorando sus prestaciones gracias a un nuevo conjunto de chips, entre los que destacaban el procesador Motorola 68000 a 12 MHz, y los 6 Mbit de RAM. «Batman Returns» y «Aladdin» fueron dos de los primeros juegos que mostraron las excelencias del nuevo complemento, con unos gráficos muchos más veloces, y la inclusión de escenas de vídeo y banda sonora digital, habitual en producciones CD ROM.

Los fabricantes han apostado fuerte por este sistema de almacenamiento. Su implantación superará las limitaciones de los programas actuales, alumbrando una nueva generación de juegos, a la sombra de una nueva panacea, el "multimedia", mágico término que comenzará a hacerse popular a partir del inminente 1994. Pero, eso, como se suele decir, es otra historia...



Las Portadas



Los lugares más vistosos dentro de las portadas de las revistas informáticas, suelen estar ocupados por las novedades más esperadas, o las soluciones a juegos imposibles. Por fortuna, siempre queda algún hueco para completar con otras noticias interesantes el contenido de cada número.

«The Legend of Kyrandia» fue el juego elegido para inaugurar el año, en el número 56 de la Segunda Época. Otros interesantes contenidos de esta primera portada son un exhaustivo análisis de los programas de ajedrez más importantes del momento, entre los que destacaban «Chessmaster 3000» y «Colosus X Chess», así como la primera parte de El Anuario del Software, antecesor de este libro, que llegó a cubrir toda la década de los ochenta.



Un póster de tamaño monumental, con todas las pantallas del juego y su solución, se encargaba de dar la bienvenida como se merece a «Alone in the Dark», un mes después.

Las ferias, citas ineludibles para estar al día en todo lo relacionado con el software y el hardware, fueron exhaustivamente comentadas por nuestros enviados especiales. Imagina 93, el certamen de la imagen sintética –número 59–, E.C.T.S. 93 –números 60 y 61– y la C.E.S. de Chicago –número 63–, sirvieron de lugar de reunión a toda la industria informática.

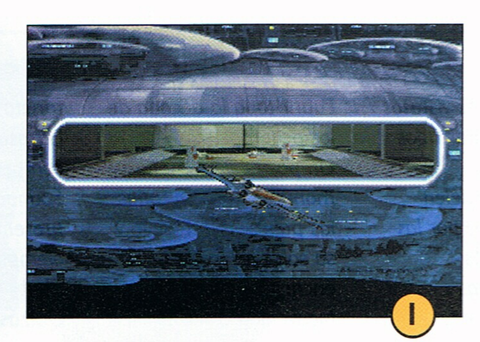
El hardware, como no podía ser de otra forma, también tiene cabida entre los contenidos más destacados del año. La tarjeta sonora Gravis Ultrasound, la gran competidora de la gama SoundBlaster, hace su presentación en el ejemplar del mes de abril.

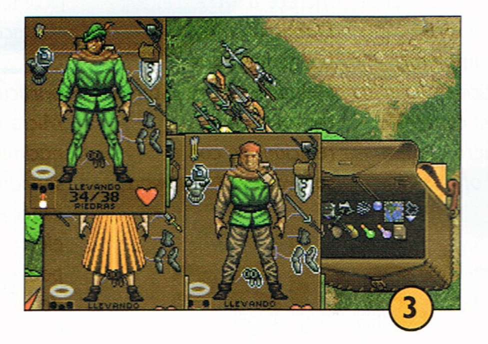
Quizás, el acontecimiento más destacado del año, dentro de la historia particular de Micromanía, es el nacimiento del centro servidor Hobbytex, una especie de revista electrónica a la que se podía acceder a través de un modem. Por un precio cercano a las 8.5 pesetas el minuto, era posible leer artículos de la revista, consultar las últimas noticias, mantener diálogos "on line", bajarse ficheros con trucos y programas, así como un sinfín de operaciones más. En la página 13 del número 63, se ofrecía la información necesaria para realizar la conexión.

Todo un preludio de lo que ocurrirá años después, con la explosión del fenómeno Internet.

1993

El Cuadro de Honor

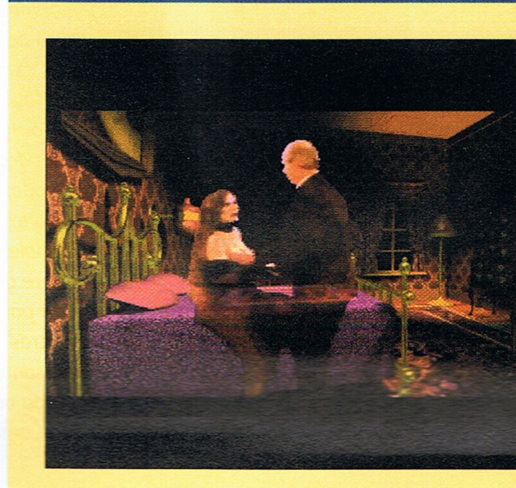








LA SÚPER



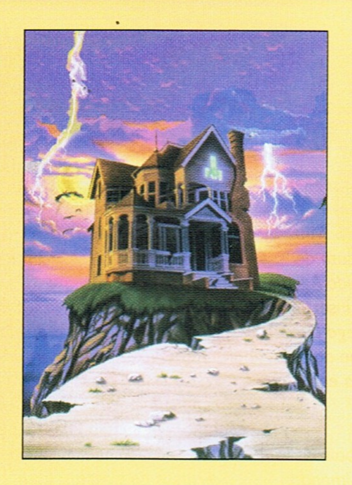
«The 7th Guest», de Trilobyte, no fue el programa más vendido del año 1993 ni, tal vez, el más popular, pero él sólo sirve de molde para toda una generación de títulos en CD ROM, creados a su imagen y semejanza. Los gráficos renderizados de una calidad exquisita, unido a una ambientación impecable, catapultaron las





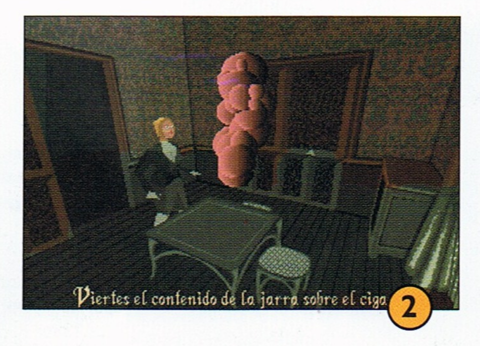
ESTRELLA





ventas de unidades lectoras, y puso de moda un género, el de las películas interactivas, admirado y denostado a partes iguales. Su escasa jugabilidad quedó compensada por los murmullos de admiración que provocó entre los poseedores de una unidad de CD ROM. El inicio de una nueva era había comenzado.


9



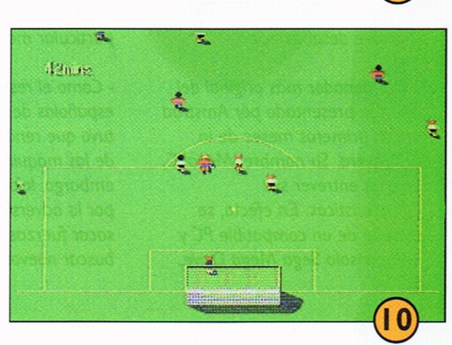
2



4



6


10

Después de disfrutar de unos provechosos años en continua ascensión, las consolas de 16 bit han alcanzado su techo tecnológico, estancadas en las producciones de acción y juegos deportivos. Éxitos como «Strike Commander», «Alone in the Dark», o «X-Wing» nos produjeron nuevas sensaciones, que las consolas no podían igualar.

1.- X-Wing.
LucasArts.
2.- Alone in the Dark.
Infogrames.
3.- Ultima VII.
Origin.
4.- Day of the Tentacle.
LucasArts.
5.- Formula 1 Grand Prix.
Microprose.
6.- Mortal Kombat.
Virgin.
7.- The 7th Guest.
Trilobyte.
8.- Dune II.
Westwood Studios.
9.- Strike Commander.
Origin.
10.- Sensible Soccer.
Sensible Software.



El anecdotario

No sólo las noticias sobre los juegos más recordados, o los ordenadores que han dejado huella, tienen cabida en nuestro anuario. Toda información capaz de arrancarnos una sonrisa, o provocarnos una mueca de admiración, aparece convenientemente resaltada en El Anecdotario.

- Ocean, una de las compañías históricas, ostenta el récord en cuanto al número de licencias cinematográficas conseguidas a lo largo de sus más de trece años de existencia. No es de extrañar que la película del año, «Jurassic Park», apareciese bajo el sello de la empresa británica. Ocean pagó casi 500 millones de pesetas a Steven Spielberg para hacerse con los derechos, lo que batió todos los récords de la época.

- Una triste noticia sacudió a la comunidad informática en la noche del 21 al 22 de febrero. Los almacenes de la distribuidora Erbe Software, situados en el barrio madrileño de Alcorcón, se quemaron por completo en un pavoroso incendio. Las pérdidas causadas en el siniestro alcanzaron los varios miles de millones de pesetas. Los juegos para las consolas de Nintendo fueron los más afectados. Afortunadamente, la rápida intervención de la compañía nipona evitó que el mercado quedase desabastecido.

- El ordenador más original del año fue presentado por Amstrad en los primeros meses de la primavera. Su nombre, MegaPC, ya deja entrever sus características. En efecto, se trataba de un compatible PC y una consola Sega Mega Drive, todo en la misma carcasa. Este aparato incorporaba un procesador 386SX a 25 Mhz, 1 MB de RAM, disco duro de 40 MB, tarjeta de sonido Adlib, así como un slot para insertar los cartuchos de la Mega Drive. Una excelente idea que no tuvo la aceptación esperada entre los usuarios.

- «La Puerta del Tiempo», de la empresa italiana Simulmondo, puede vanagloriarse de haber entrado por la puerta grande en el grupo de los juegos más originales de la historia. ¿Acaso existe algún otro programa que haya sido comercializado "por entregas"? A lo largo de 30 semanas, era posible adquirir en el quiosco un disco que contenía un capítulo independiente de la aventura. Cada uno de estos discos estaba ambientado en una época de la historia, ya que el objetivo final del juego era rescatar a la novia del protagonista, raptada por una raza de extraterrestres, los Skunks, poseedores de una particular máquina del tiempo.

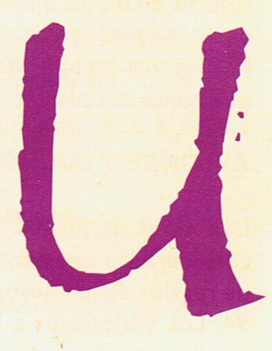
- Como el resto de las compañías españolas de los 80, Topo Soft tuvo que rendirse ante la llegada de las máquinas de 16 bit. Sin embargo, lejos de dejarse vencer por la adversidad, Topo supo sacar fuerzas de flaqueza y buscar nuevos mercados donde subsistir. La actividad de la compañía a lo largo del año estuvo centrada en la comercialización de «Quickit», una especie de Windows a la española y, sobre todo, en la creación de una serie de juegos informáticos para el concurso «El Precio Justo» de Televisión Española, presentado por el conocido Joaquín Prats. A pesar de ello, estas nuevas fuentes de recursos no sirvieron para mantener con vida a una de las compañías hispanas más recordadas.

- «Cobra Mission» y «Metal & Lace» de Megatech, fueron dos de los juegos más polémicos del año. Camuflados bajo una apariencia infantil, se escondían dos picantes juegos de rol para adultos con escenas de chicas al estilo manga, bastantes subidas de tono, y unos textos auténticamente pornográficos. Para evitar polémicas, se diseñaron dos versiones, una para mayores de 13 años, donde las chicas sólo enseñaban los tobillos, y la versión "no censurada", exclusivamente para mayores de 18 años. En España sólo se vendió esta última, causando no pocos revuelos entre aquellos que aún no se habían dado cuenta de que la media de edad de los poseedores de compatibles PC superaba los 25 años.



Capítulo 7

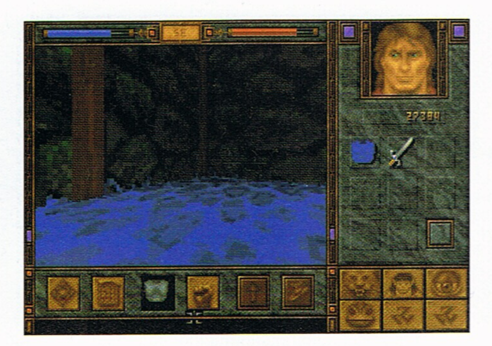
EL AÑO DE «DOOM»



na vez cada pocos años, el mundo de los ordenadores se convulsiona con la aparición de un juego capaz de detener la historia, y hacer que ésta gire a su alrededor. «Doom», es su nombre. 1994, la fecha del inicio de su reinado.

Los novedosos arcades 3D no son los únicos en comenzar su andadura; otros temas polémicos, como las películas interactivas o los recién descubiertos programas shareware, ofrecen nuevas satisfacciones a los cada vez más numerosos aficionados a los videojuegos.

En esta página podemos ver cuatro grandes programas del 94: «Shadow Caster» –junto a estas líneas–, «Lands of Lore» –a la derecha–, «Ultima VII. Serpent Isle» –abajo a la izquierda– y «T.F.X.» –a su lado–.

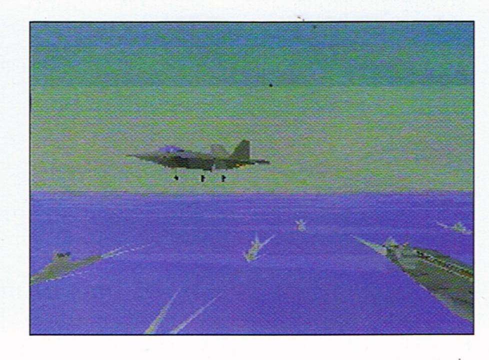


A medida que el pasado se aleja y el presente se asoma, poco a poco, a estas páginas, los programadores que se dedican en cuerpo y alma a la creación de videojuegos, han conseguido que en los estantes de las tiendas también brillen títulos considerados minoritarios. Juegos de mesa, de inteligencia, educativos, "wargames"..., llegan dispuestos a satisfacer cualquier gusto, por extravagante que sea.
A los géneros más tradicionales, también hay que unir nuevas variantes: las películas interactivas, los arcades en 3D, y los programas shareware, que ofrecen todo tipo de videojuegos inéditos cuyos temas nada tienen que ver con las sagas comerciales existentes.
En la variedad está el gusto, reza el dicho, y 1994 es el año ideal para comprobarlo. Pese a ello, las apetencias de los usuarios de la época seguían centradas en los arcades, las aventuras y los simuladores de moda, que son los que se llevarán la mayor parte de las alabanzas, a lo largo del capítulo. Y es que hay cosas que nunca cambian...

AVIONES Y MAZMORRAS

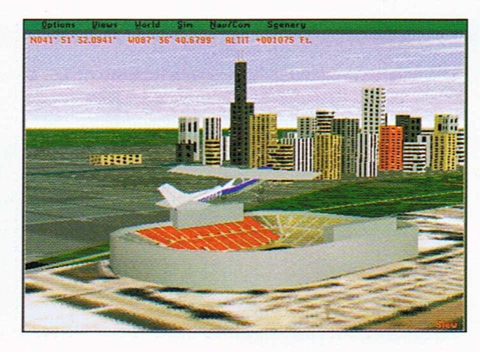
Dos tipos de juegos, hasta hace poco considerados elitistas, llenaron las sacas de regalos de los Reyes Magos en el año 94. Los aficionados a los juegos de rol











«Flight Simulator 5.0» supuso un nuevo concepto de entender la simulación aérea, esta vez sin combates, con el único placer de volar por volar, en los distintos aparatos que incluía.

combatieron el frío invernal colocándose su armadura, cargando la mochila con las provisiones, y enfrentándose a insospechados enemigos en los dominios de «Lands of Lore» de Westwood Studios, «Shadow Caster» de Raven, y «Ultima VII. Serpent Isle» de Origin.

Nada tenían que envidiarles los aprendices de pilotos, pues pudieron poner a prueba sus impresionantes máquinas voladoras en escenarios tan dispares como «T.F.X.» de Ocean, «F-15 Strike Eagle III» de Microprose, y «Flight Simulator 5.0» de Microsoft.

La dificultad de aprendizaje, y la complejidad en el desarrollo que, tradicionalmente, se asociaba a estos dos géneros, ya es cosa del pasado. Ventanas de ayudas, interfaces simplificados, tutoriales... Todo es poco para poner al alcance del gran público dos modos de disfrutar del ocio informático capaces de sacar el máximo provecho a la inversión realizada.

Los usuarios se dieron cuenta de ello, y respondieron situándolos en los primeros puestos de las listas de popularidad y ventas.

Dentro del mundo del rol, Westwood Studios recibe los mayores elogios con su primera intromisión seria en este campo, «Lands of Lore». Este clásico medieval reúne las mejores esencias de los JDR en primera persona. Todos los condimentos imprescindibles están aquí. La historia, un clásico ejemplo de la eterna lucha entre el bien y el mal, nos habla de la malvada bruja Scotia, que acaba de robar una poderosa roca, La Piedra de la Verdad, cuyo inmenso poder está a punto de desencadenarse. Solos, o en compañía de otros dos aventureros, debíamos adentrarnos en los dominios de la hechicera, avanzar pantalla a pantalla por laberínticos escenarios, combatir a innumerables enemigos, y recolectar todo tipo de armas, pociones, objetos y comida, que nos permitirían acabar con la fastidiosa ladrona. Junto al desarrollo clásico y la buena disposición de los puzzles, «Lands of Lore» también despuntó por sus vistosos gráficos y sus espléndidas melodías, marca de la casa. Otro número uno en la larga lista de la floreciente compañía Westwood Studios.

Como complemento al anterior, «Shadow Caster» ofrecía una ambientación parecida, si exceptuamos que los movimientos no se realizaban "a saltos", sino

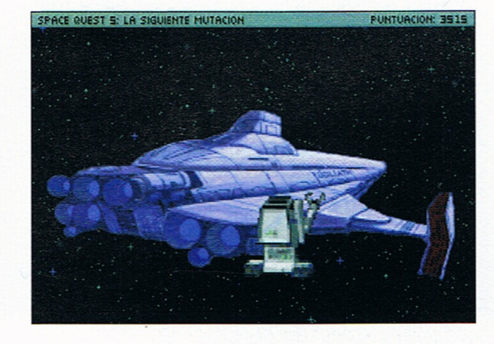
en ciclos completos dentro de un entorno tridimensional. Una técnica similar a la de «Doom», pero mucho menos sofisticada, al servicio de este JDR con unas marcadas tendencias arcades.

Para los que aprecian el sabor añejo de los sprites con perspectiva aérea, Origin volvió a tomar el testigo del éxito con la continuación de «Ultima VII». No, no se trataba de «Ultima VIII», sino de «Ultima VII. Serpent Isle». La firma americana estaba tan contenta con la nueva fachada de la serie, que exprimió todavía más el argumento de «Ultima VII», salvando en el último momento al jefe de la Hermandad, para llevarlo a la Isla de la Serpiente, e inmiscuirlo en otra nueva epopeya. Por lo demás, esta segunda parte disponía de los mismos gráficos cenitales, el mismo cómodo interfaz, y un argumento aún más sofisticado, para regocijo de los "desfacedores" de entuertos.

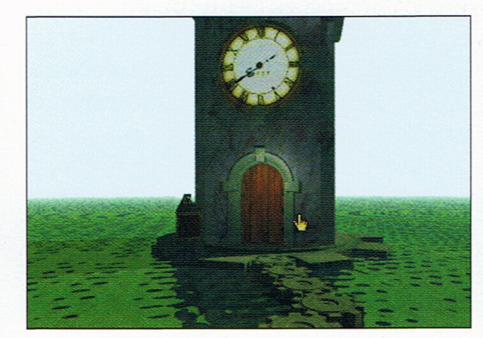
Semejante efecto produjeron «F-15 Strike Eagle III» y «T.F.X.». El primero seguía la línea más clásica de la escuela Microprose, pero aplicando los últimos adelantos técnicos. «T.F.X.» es la consagración de DID, compañía que, en un par de años, se convertirá en la reina de los simuladores modernos. «T.F.X.» no se diferenciaba demasiado, tecnológicamente hablando, de sus congéneres, salvo por su excelente representación de la realidad –futura– de los F-22, E.F.A. y F-117, y la originalidad de los escenarios. En esta ocasión, no pertenecíamos a ningún país

Las aventuras siguen teniendo grandes representantes, y prueba de ello lo atestiguan programas como «Simon the Sorcerer», «Space Quest V», «Leisure Suit Larry VI» y «Myst» –de izquierda a derecha, y de arriba a abajo–.

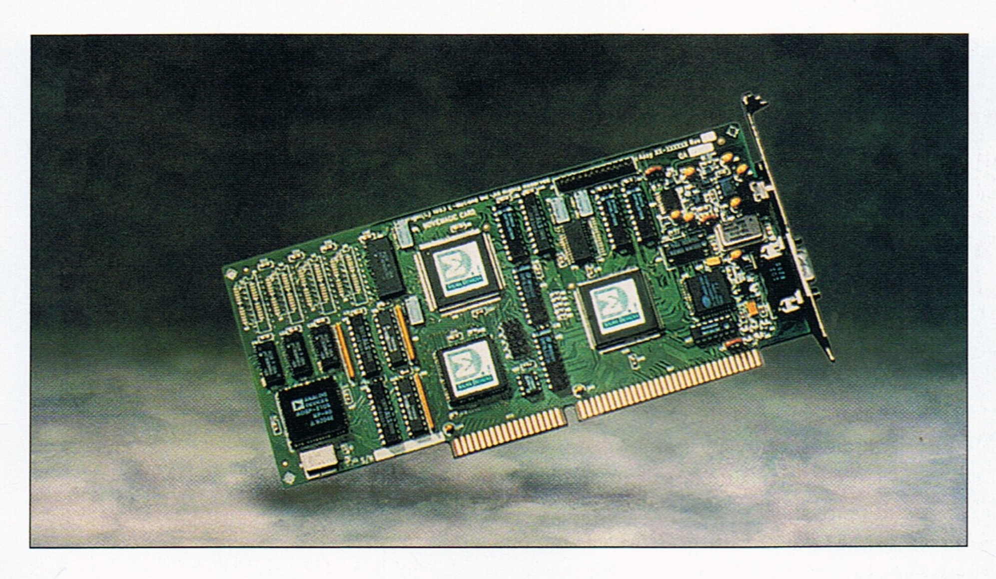












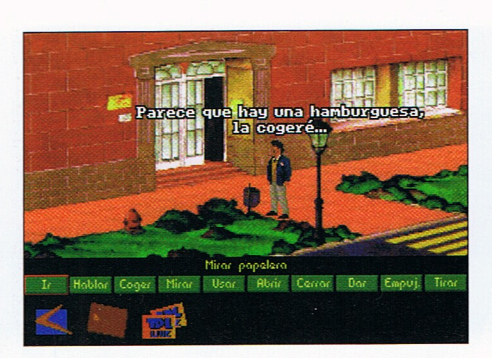
El vídeo CD fue una de las aplicaciones digitales para el mundo del PC que obtuvieron un notable éxito. Para visionarlo era necesario tener una tarjeta aceleradora MPEG-1, como la que se puede apreciar en esta imagen.

en concreto, sino que, bajo el mando de la ONU, debíamos completar todo tipo de misiones "de paz" en lugares tan dispares como Colombia, Somalia o Bosnia. En el lado opuesto de la aventura aérea –volar por el placer de volar–, se situaba «Flight Simulator 5.0». Algo tan aparentemente aburrido de experimentar en un ordenador, cautivó a millones de personas de todo el mundo. «Flight Simulator 5.0» suplía la falta de acción de sus aviones de recreo con la perfección de la técnica aeronáutica y la recreación casi perfecta de los paisajes por los que deambulaban los cuatro modelos de aviones incluidos: un Lerjet, un planeador, una avioneta Cessna Skyline, y el clásico biplano Sopwith Camel. Volar sobre la Estatua de la Libertad, o zigzaguear entre los rascacielos de Nueva York, se convirtió en algo tanto o más divertido que abatir a una par de cazas en pleno Golfo Pérsico.

VÍDEO EN EL ORDENADOR

Otro de los géneros que exige exprimir el cerebro para obtener unas mínimas garantías de éxito, es el de las aventuras gráficas. El nacimiento de los nuevos arcades 3D, y los programas de estrategia en tiempo real, van a desbancar del trono de la popularidad a los juegos de este tipo que, pese a todo, aún son capaces de reclamar una buena ración de protagonismo.
Adventure Soft presentó «Simon the Sorcerer», un cuento de fantasía adornado con unos gráficos deliciosos, y un sentido del humor muy particular. Sierra hizo lo propio con «Space Quest V», un homenaje encubierto a la serie «Startrek», y «Leisure Suit Larry VI», más ligues fallidos para el rebobinador de cintas Betamax más gafe y desganado, ahora en busca de las tres chicas más sexy de América. Finalmente, «Myst» de Cyan, que era una extraña pseudoaventura bendecida con unos

A la derecha, la primera aventura gráfica creada en España por Péndulo Estudios, «Igor: Objetivo Uikokahonia». A su derecha, «The Hand of Fate», de Westwood Studios.



gráficos renderizados de una calidad exquisita, que encandiló a los americanos.

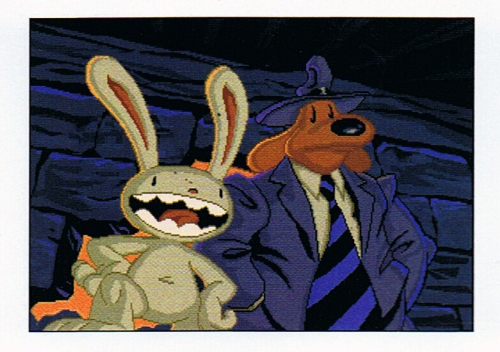
No podemos dejar a un lado, tampoco, a «Igor: Objetivo Uikokahonia» de Péndulo, la primera aventura gráfica realizada en España. Esta historia de amor universitario pecaba de un desarrollo no muy excitante, pero el hecho de disponer de una realización técnica bastante correcta, hicieron de «Igor: Objetivo Uikokahonia» una aventura entretenida.

Las tres campanadas de la temporada fueron, por muy distintas razones, «The Hand of Fate» de Westwood Studios, «Sam & Max» de LucasArts, y «Under a Killing Moon» de Access.

Si bien «The Hand of Fate» podía presumir de sus idílicos paisajes y su enrevesada trama, «Sam & Max» le superó merced a unos gráficos desquiciantes, y un buen montón de situaciones desternillantes, por no decir totalmente estúpidas. De la mano del perro detective Sam, y su colega, el conejo esquizofrénico Max, debíamos visitar lugares tan exóticos como la Bola de Cuerda más Grande del Mundo, a la caza y captura de la mujer jirafa y un yeti "made in USA". Sin comentarios.

Frente a todas estas aventuras de corte clásico, que no se diferencian demasiado de las primeras, creadas cuatro años atrás, sobresale la figura desgarbada de Tex Murphy, el detective protagonista de «Under a Killing Moon». Esta superproducción americana necesitó 4 CD para trasladar toda la esencia del género a la tecnología de mediados de los noventa. Se utilizaron los más modernos programas infográficos para recrear el San Francisco del siglo XXI, en versión renderizada. Los personajes secundarios fueron sustituidos por actores reales de la talla de Brian Keith o Margot Kidder, la famosa novia de Superman. ¿El resultado? Una verdadera película en la que el jugador es el protagonista. No obstante, la gran cantidad de escenas de vídeo no interactivo, y la obligación de disponer de un equipo muy potente para sacarle el máximo partido, fueron algunas de las críticas más acertadas, que impidieron consagrar a este memorable esfuerzo tecnológico. Quizás, el mayor mérito de «Under a Killing Moon» es que se adelantó a su época, al intentar crear un verdadero juego de realidad virtual cuando la tecnología en este campo aún no había evolucionado lo suficiente.







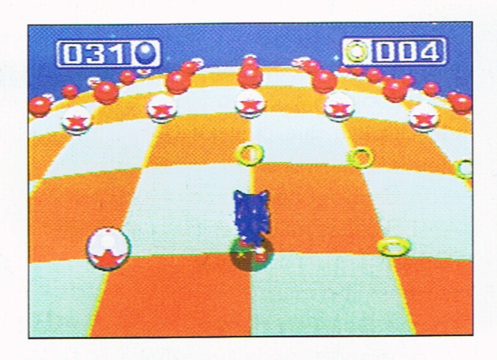
«Sam & Max» –a la derecha– fue una desquiciante aventura de dos detectives realmente curiososos: un perro y un conejo. Junto a estas líneas una obra del arte infográfico: «Under a Killing Moon».

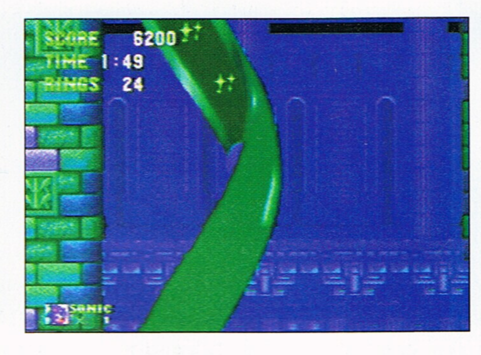
Otro ejemplo de aplicaciones digitales en el mundo del software, nos lo ofrece el vídeo CD, un sistema que permite almacenar películas con una calidad muy superior a la del vídeo VHS, en un simple CD-ROM. Para reproducirlo en un ordenador sólo hace falta adquirir una tarjeta decodificadora MPEG-1. Algunas placas de este tipo disponibles en 1.994 eran la MPEG Lab Pro de Optibase, Reel Magic de Sigma, y miroVIDEO DC1 de Miro. El catálogo de películas superaba el centenar, con clásicos pertenecientes a todas las épocas de la Historia del Cine, como «Star Trek», «Casablanca», «Odisea 2001» y «Blade Runner».
Puesto que el formato Vídeo CD es un estándar reconocible por cualquier mecanismo que incorpore los chips necesarios para su decodificación, también podía visionarse en algunas de las nuevas consolas de 32 bit, como el CDi.
En España, al igual que en el resto de Europa, estas máquinas seguían sin aparecer. Las que lo hacían, apenas conseguían vender unos cuantos miles de unidades. Aunque eran consolas muy potentes, los usuarios no acababan de decidirse, ya que existían muchos modelos distintos –CDi, 3DO, Jaguar...–, fabricados por empresas desconocidas en el mundo de los videojuegos, como Philips o Panasonic. El peso que desequilibró definitivamente la balanza en su contra fue el limitado catálogo de juegos, y su escaso atractivo. Las máquinas de 16 bit todavía podían respirar tranquilas, al menos durante un año más.
Lo que sí parecía claro es que Sega estaba centrando todos sus esfuerzos en su nueva "bomba" de 32 bit, la futurible Sega Saturn, contentándose con ofrecer a los usuarios de la Mega Drive diversos lavados de cara de su mascota preferida. «Sonic 3», «Sonic & Knuckles» y «Sonic CD» –éste último para MegaCD–, no aportaban nada nuevo.
Otros éxitos moderados para Mega Drive fueron «NBA Jam», un simulador de baloncesto muy espectacular, y «Toe & Jam Earl», un arcade de lo más marchoso. Sólo las conversiones para MegaCD destacaban por encima de lo habitual; las mayores prestaciones de este complemento tuvieron mucho que ver en ello. Los gráficos poligonales encontraron su medio de expresión ideal en «Silpheed», un "shoot'em up" espacial de velocidad endiablada, y

Tres representantes del mundo de las consolas de Sega –«Sonic CD», «Sonic & Knuckles» y «Sonic 3», y un espectacular juego de carreras, «Virtua Racing». Abajo, el CD-i de Philips.









«Virtua Racing», el inicio de la mítica serie Virtua, con un arcade de Fórmula 1 de elevada adicción. Siempre que se habla de Sega, no puede dejarse a un lado a su "alter ego", la compañía Nintendo. ¿Qué sorpresas tenían preparadas los creadores de Mario? Pues muchas, y muy variadas. Al contrario que Sega, Nintendo no tenía en mente ninguna consola de 32 bit, ya que su último modelo, la espectacular Super Nintendo, apenas llevaba dos años en el mercado.

La firma japonesa se aseguró las ventas de su hijo predilecto, al publicar varios cartuchos inspirados en series y personajes de gran gancho. Todos los fanáticos de «La Bola de Dragón», que se contaban por millares, pudieron convertirse en su personaje favorito con el juego de lucha «Dragon Ball Z». Algo parecido ocurrió con «T.M.N.T. Tournament Fighter», de porte similar, pero protagonizado por las Tortugas Ninja. Finalmente, «Super





Programas Shareware
Probar antes de pagar

A principios de 1994, los usuarios españoles conocieron una nueva forma de distribución de los programas, bautizada con el nombre de shareware. Algo tan lógico, en apariencia, como es probar un producto antes de pagar dinero por él, nunca se había aplicado en el mundo del software.

Un programa shareware no es más que una versión recortada de un programa completo –un único nivel, un episodio, algunas opciones desactivadas–, de la que se puede disfrutar, gratis, durante un plazo de tiempo. Si, tras el consiguiente período de prueba, el programa resulta interesante, basta con pagar una cantidad de dinero al autor, para obtener la versión registrada.

En países como Estados Unidos o Gran Bretaña, donde los tablones de anuncios electrónicos –BBS–, precursores de Internet, eran muy utilizados por los usuarios, los programas shareware eran muy populares. La razón del escaso éxito de esta forma de comprar en nuestro país, se debía a su condición de programas amateurs, realizados por aficionados, lo que casi siempre significaba que su calidad dejaba mucho que desear. Además, para obtener la versión completa, había que enviar dinero a direcciones particulares de otros países, con el consiguiente trastorno, inseguridad y pérdida de tiempo que significaba.

La llegada de «Doom» cambió por completo esta visión. Por vez primera, un juego shareware superaba a la mayoría de los programas comerciales. Esto permitió a los usuarios descubrir otras compañías importantes como Epic, Apogee o Neosoft, que también disponían de títulos interesantes.

Precisamente, para dar a conocer a todas estas firmas, nació la distribuidora Friendware. Las versiones shareware de juegos tan conocidos como «Wolfenstein 3D» de id –el padre de «Doom»–, «Duke Nukem II» de Apogee, «Epic Pinball» de Epic, o aplicaciones del estilo de «Neo Paint» de Neo Soft y el emulador de Spectrum «Z80», de Gerton Lunter, costaban 800 pesetas. Después, una simple llamada de teléfono servía para adquirir la versión registrada.

Los programas shareware comenzaron a ponerse de moda. Surgieron de la nada editores de niveles, clónicos de programas clásicos nunca publicados para PC, programas de tarot, procesadores de textos en chino, salvapantallas eróticos, o cualquier cosa ideada por las mentes calenturientas de los programadores.

Otras variantes, como el freeware –programas gratuitos– el giftware –obligación de enviar un regalo al autor–, o incluso, el beerware –el pago de una cerveza en el caso de usar el programa–, sirvieron para extender una forma sencilla de ampliar la programoteca con títulos divertidos, originales y, sobre todo, imposibles de obtener a través de otros canales.

"Programas para la gente de la calle, hechos por la gente de la calle". Así de simple, y así de rotundo. El éxito estaba asegurado.



Empire Strikes Back» y «Super Return of the Jedi», cerraron la trilogía de «La Guerra de las Galaxias» con dos arcades prácticamente idénticos, destinados a revivir los episodios más sobresalientes de las películas. Tan emocionantes como la saga de George Lucas, pero no tan espectaculares como «Rebel Assault» de LucasArts, en versión PC CD-ROM y MegaCD.

«Rebel Assault» aprovechaba al máximo los 650 MB de los discos compactos, incluyendo la banda sonora original de la trilogía, fragmentos de vídeos extraídos de los filmes, y vistosas secuencias renderizadas, entremezcladas entre fase y fase. En la mayoría de las ocasiones, éstas sólo consistían en mover una mirilla y apuntar a las naves Tie o a las tropas de asalto imperiales, pero la fascinante ambientación, la variedad de acciones, y la sensación de estar dentro de las propias películas, hicieron de «Rebel Assault» uno de los programas más vendidos del año. En un par de meses, se vendieron 400 000 copias en el mundo. En España, alcanzó la cifra récord de 10 000.

Los arcades espaciales se pusieron de moda, y prueba de ello lo constituyen «Super Empire Strikes Back» y «Rebel Assault». Pero también la estrategia –con «Theme Park»– y la aventura –con «Alone in the Dark 2», tuvieron su representación. Arriba se puede apreciar la ampliación a 32 bit de la Mega Drive.

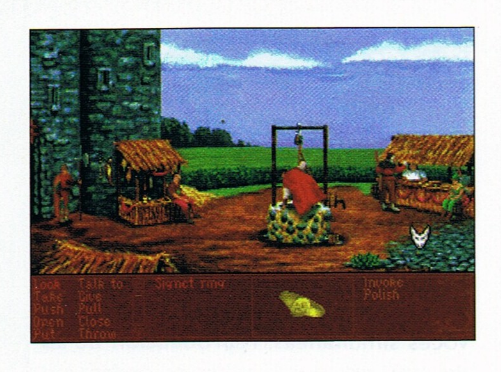










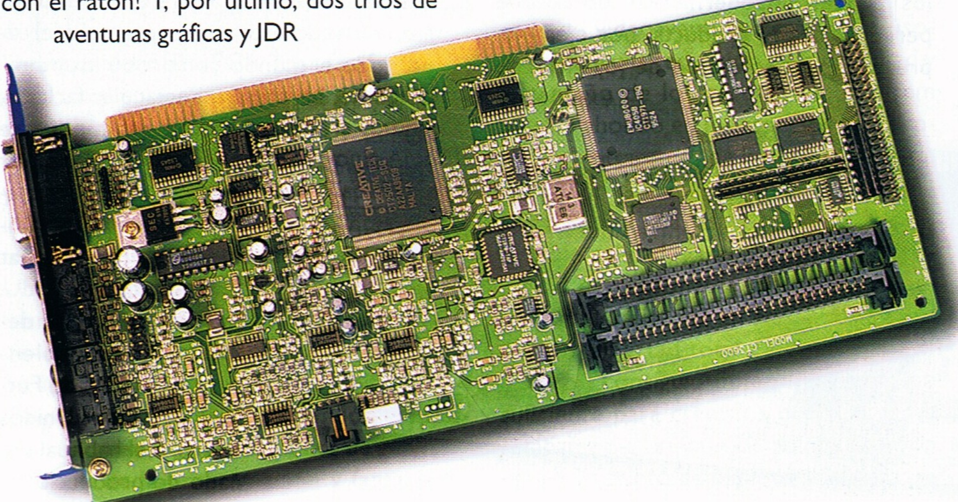




Otros éxitos preveraniegos fueron «The Lost Vikings» de Interplay, una divertida videoaventura con el sabor de las clásicas de 8 bit; «Alone in the Dark 2» de Infogrames, la misma espectacularidad visual y argumental de su primera parte, pero elevada al cuadrado; «Theme Park» de Bullfrog, el sueño de construir un parque de atracciones al alcance de todos; «Sim City 2000» de Maxis, la mejor manera de convertirte en alcalde sin pasar por las urnas; «Cannon Fodder» de Sensible, el retorno del mítico «Commando», un arcade bélico, ¡manejado con el ratón! Y, por último, dos tríos de aventuras gráficas y JDR que, pese a tratarse de buenos programas, no dieron mucho que hablar, al no traducirse al castellano: «Dragonsphere», «Rex Nebular» y «Return of the Phantom» de Microprose, y «Might & Magic III, IV y V» de New World Computing.

DE LAS TIENDAS A LOS KIOSCOS

Los juegos de ordenador se han hecho tan populares, que ya es rentable publicarlos incluso en los



El sonido también se suma al carro de las mejoras y evoluciones técnicas, de la mano de la mítica Sound Blaster AWE 32, y sus potentes características.

puestos de periódicos. Erbe aprovechó el buen momento, y puso a la venta sus antiguos éxitos a través de Ediciones Altaya, en una serie de fascículos conocidos con el nombre de Maxi Juegos Erbe. «Indiana Jones y la Última Cruzada» fue el primer título que comenzó la colección, al que siguieron otros como «Monkey Island», «Zool» o «Street Fighter II». Todos ellos, al apetecible precio de 1 995 pesetas.

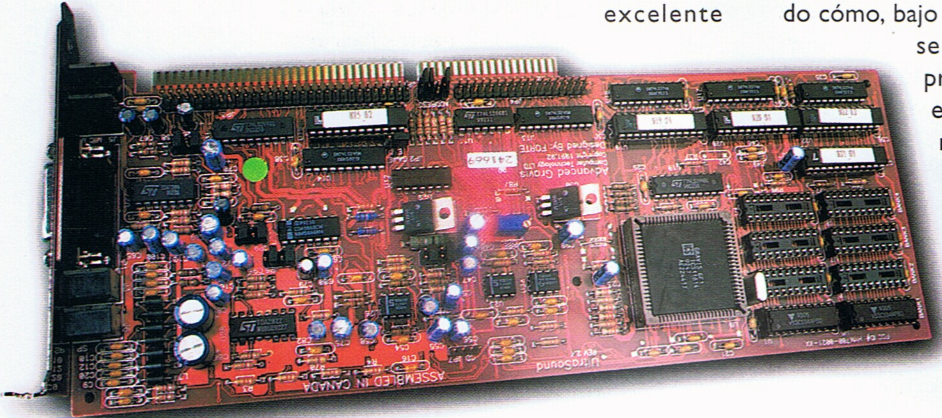
Aún más baratos, si cabe, eran los juegos de la serie "budget" Kixx, presentados por la misma distribuidora. 40 clásicos de varias compañías, entre los que destacaban «Barbarian», «Xenon 2» y «Rick Dangerous 2», se vendían por 1 200 pesetas. Su éxito en todo el mundo fue atronador: los más de dos millones de unidades vendidas, demuestran que "barato" no siempre es igual a "malo".

Ante el gran atasco de juegos de todas las clases y precios, las empresas de hardware se esforzaron por ofrecer a los jugones empedernidos todo tipo de periféricos. CH Products, por ejemplo, presentó una colección de joysticks de excelente durabilidad, entre los que destacaba la gama Flightstick, ideales para los simuladores de vuelo.

Las tarjetas de sonido también mejoran la tecnología de 16 bit existente, de la mano de la mítica Sound Blaster AWE 32, y la no menos alabada Gravis UltraSound, presentada un año antes. Sus aportaciones más notables eran las 32 voces simultáneas, reproducción de audio por sistema de tabla de ondas, mucho más real que el clásico FM, y el sonido en 3D que pese a su espectacularidad nunca ha sido muy aprovechado.

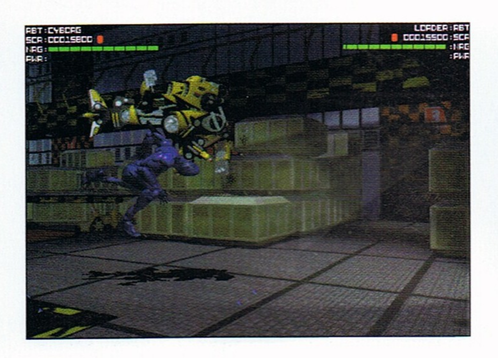
Todos estos adelantos casi parecen asegurar la calidad de los videojuegos. Pero, como «Rise of the Robots» se encargó de demostrar, ésta sólo depende de la imaginación y la destreza de los programadores, y no de la tecnología. Durante más de un año, Mirage, la compañía creadora, estuvo bombardeando a los aficionados a los arcades de lucha con increíbles imágenes de robots renderizados, que se enfrentaban entre sí en el juego final. Cuando éste apareció en el mercado, todo el mundo comprobó asombrado cómo, bajo una espectacular fachada, se escondía una mediocre producción, vapuleada por el menos espectacular, pero infinitamente más divertido, «Mortal Kombat II», de Acclaim.

Para los amantes de deportes menos violentos, el Mundial de Fútbol de Estados Unidos aseguró el habitual puñado de producciones



Aquí se puede apreciar otra de las más famosas tarjetas de 16 bit, la Gravis UltraSound, que permitía 32 voces simultáneas, reproducción de audio mediante tablas de ondas y sonido 3D.







Los arcades de lucha tuvieron su representación en «Motal Kombat II» –espectacular– y «Rise of the Robots». Como año de los mundiales que fue, «FIFA» resultó su mejor representante.

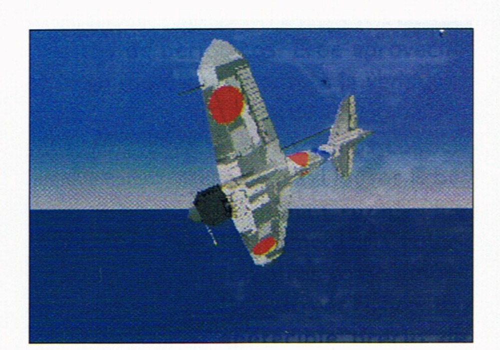


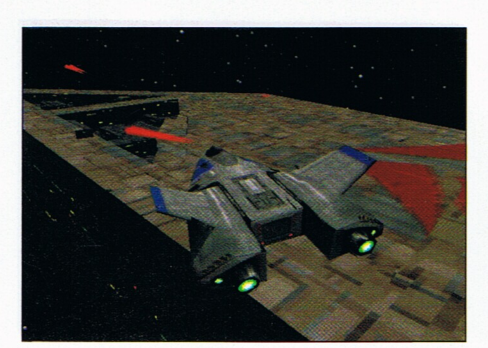


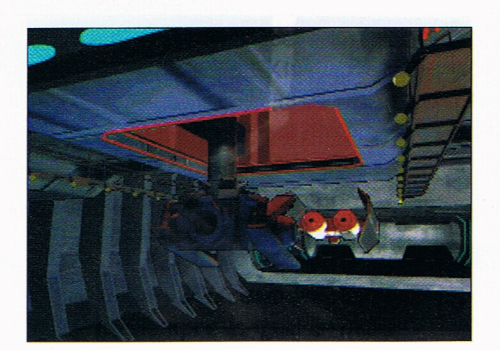
futboleras, con la también habitual mediocridad de la mayoría de ellas, si exceptuamos «FIFA International Soccer» de EA Sports.

El lanzamiento de «PGA Tour Golf 486», otro excelente simulador de golf de la misma compañía, coincidió con la compra de Dro Soft por parte de Electronic Arts, y su definitiva implantación en España. Se inicia así el desembarco de distintas distribuidoras extranjeras, del prestigio de Ubi Soft, Infogrames o Virgin, que aumentarán aún más la calidad y traducción de los videojuegos. Precisamente, una de las firmas distribuidas por Electronic Arts, Origin, volvió a golpear el mundo del rol con dos nuevas demostraciones de genio, dominio de la programación y fantasía: «Ultima VIII» y «System Shock». El primero intentó acercar el género a sus desconocedores, adornándolo con varios toques de videoaventura, perspectiva isométrica, y una reducción de la dificultad y el tamaño de los escenarios. «System Shock» ahondó en los aspectos más profundos y atrayentes de los JDR. Los nueve niveles de dificultad endiablada, desafíos atrayentes, y una historia futurista de innegable calidad, garantizaban el divertimento durante meses. El sistema de generación gráfica 3D en primera persona, con una libertad total de vistas y movimientos, consiguió dotarle del realismo suficiente para creernos que realmente estábamos en el interior de una estación espacial a punto de explotar. Sin duda, se

Junto a estas líneas, «Pacific Strike», «Wing Commander III» –a la derecha–, «Tie Fighter» –abajo izquierda– y «Ultima VIII: Pagan» –abajo a la derecha–.









trata de uno de las más completos juegos del año, injustamente olvidado por culpa de sus complicados textos en inglés.

No termina aquí la larga lista de triunfos de Origin. Suyos fueron «Pacific Strike», un simulador aéreo de la Segunda Guerra Mundial, en su vertiente asiática, y «Wing Commander III», otro inolvidable arcade espacial en SVGA que incluía innumerables escenas de vídeo entre misión y misión, interpretadas por actores del prestigio de Mark Hamill, protagonista de «La Guerra de las Galaxias». Los varios millones de dólares invertidos en realizar las tomas estuvieron bien aprovechados, si tenemos en cuenta que las escenas cinematográficas nada tenían que envidiar a las clásicas películas del género.

Sin recurrir a la industria de Hollywood, «Tie Fighter» de LucasArts, volvió a reinventar la fórmula de éxito: bastó con coger «X-Wing», aplicar la técnica del sombreado Gouraud a sus gráficos planos, y pasarnos al Lado Oscuro de la Fuerza. Para sorpresa de todos, pilotar los clásicos Tie Fighter, Tie Bomber y demás naves comandadas por el mismísimo Darth Vader, era mucho más divertido que defender una causa justa.

Otros simuladores que estuvieron en boca de todos los aficionados fueron «Dawn Patrol» de Rowan; «Overlord», de la misma compañía, y «1942» de Microprose. Varias generaciones de aviones de hélice al servicio de los pilotos más audaces.



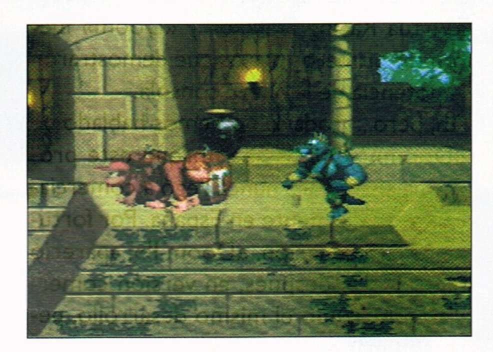
EL REGRESO DE KONG

Aunque las consolas no puedan disfrutar de simuladores aéreos convincentes, esto no quiere decir que sus cartuchos no sean interesantes. Sega, por ejemplo, apostó sobre seguro con los clásicos de Disney «The Lion King» y «The Jungle Book». «Earthworm Jim», un loco juego de acción protagonizado por un simpático gusano espacial, y «Pitfall: The Mayan Adventure», de parecidas características, pero ambientado en la selva peruana, también agradaron a los adictos consoleros. Los seguidores de Nintendo, por su parte, disfrutaban con «Indiana Jones», toda la acción de la trilogía condensada en un único cartucho y, sobre todo, el inimitable «Donkey Kong Country», el último conejo sacado de la chistera mágica de la factoría nipona. Lo que parecía imposible, Nintendo lo convirtió en realidad: gráficos renderizados en tiempo real con total libertad de control.

Esta nueva técnica se aplicó a un arcade de plataformas que tomaba lo mejor de las sagas de Mario y Sonic. La enorme vistosidad de los gráficos, la suavidad de las animaciones, y el perfecto diseño de los niveles, hicieron justicia al retorno de un personaje de leyenda, Donkey Kong.

Ante semejante demostración de genialidad, Sega respondió inmediatamente, poniendo en el mercado la primera consola de 32 bit de la compañía: la Sega MD 32X. Este nuevo complemento también



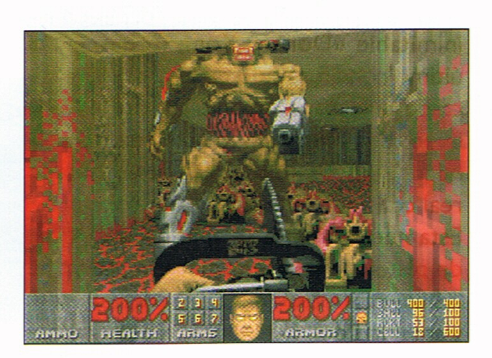


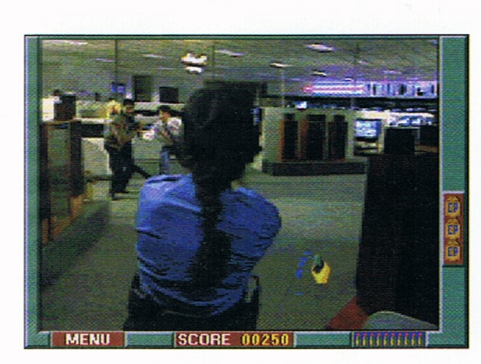
Dos grandes representantes de consolas fueron «Donkey Kong Country» –junto a estas líneas– y «Earthworm Jim» –abajo a la izquierda–. Sega apostó sobre seguro con «The Lion King».





El eterno imitado hasta nuestro días fue el juego por excelencia del año 94 –su segunda parte; la primera no se publicó oficialmente en España–. «Doom» y «Doom II», o cómo crear una saga inolvidable.

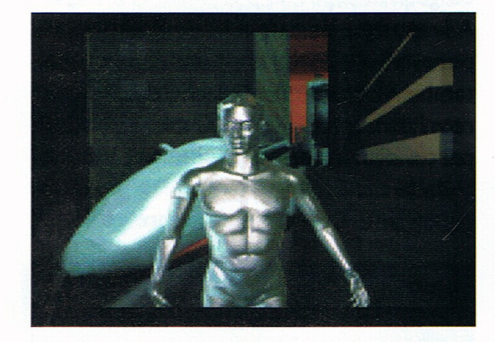


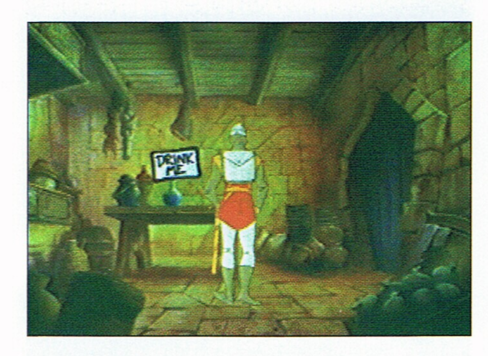


se conectaba a la clásica Mega Drive, pero añadía una serie de chips que mejoraban sus prestaciones. Por ejemplo, destacaban los dos procesadores RISC de Hitachi a 23 MHz, capaces de mover 50 000 polígonos por segundo, con una paleta de 32 768 colores. «Star Wars Arcade», «Virtua Racing Deluxe» y «Doom» fueron los primeros títulos que demostraron la potencia de la nueva consola.

Ah, pero... ¿todavía no hemos hablado de «Doom»? Quizás sea porque este programa shareware nunca llegó a comercializarse oficialmente en España. Por fortuna, su continuación, «Doom II», apareció unos meses después, en versión comercial, ofreciendo el mismo desarrollo, pero con más armas, niveles y enemigos.

El impacto que la saga de «Doom» causó en la comunidad informática, fue aún mayor que el que cualquiera de la armas –misiles, rifles y ametralladoras– que manejábamos producían en los fanáticos aliens a lo que debíamos aniquilar. Exactamente igual que cualquiera de los arcades bélicos tradicionales, del estilo de «Commando» o «Mercs», con la salvedad de que, en esta ocasión, nos encontramos "dentro" de la piel del protagonista.





«Doom II» dio a conocer un revolucionario sistema de generación poligonal basado en texturas, en donde los edificios, las cuevas, y los subterráneos por los que deambulábamos en busca de los monstruosos aliens y mutantes que habían invadido la Tierra, se nos mostraban







1994 se destacó por la gran cantidad de géneros que abordaron los programadores; aventuras, arcades de plataformas, educativos, juegos de rol...





con un realismo nunca visto. Este entorno ya se había utilizado antes, en clásicos como «Wolfenstain 3D», su predecesor, o «System Shock», pero nunca con tanta sofisticación. Los espeluznantes efectos de luz, los sobrecogedores sonidos, y la sensación de claustrofobia, convertían a «Doom II» en toda una experiencia capaz de hacernos sentir el miedo, siempre con la inquietante sensación de ver aparecer un horroroso monstruo al doblar la esquina, o sentir su aliento caliente en la nuca.

Nace así el primer mito de un nuevo subgénero, el de los arcades 3D, estandarte de los avances tecnológicos durante los próximos años.

«Doom II», sin embargo, va mucho más allá. Id, la compañía creadora, se esforzó para que el juego fuese totalmente configurable. Al poco tiempo, surgieron miles de fases diseñadas por los usuarios, donde no sólo cambiaba el mapeado, sino también las texturas, los sonidos y enemigos.

Como ocurre con todas las ideas geniales, este "engine" fue copiado sin piedad por otras compañías, o mejorado por la propia id. Esto dará lugar a juegos tridimensionales más sofisticados y, por simple evolución, al nacimiento de las tarjetas aceleradoras 3D.

Otra de las novedades de este revolucionario programa, es su sistema de juego multiusuario mediante conexión de ordenadores por cable, modem o red

PELÍCULAS INTERACTIVAS

CON ELLAS LLEGÓ EL ESCÁNDALO

Uno de los subgéneros más polémicos que surgieron al amparo del CD-ROM, fue el de las películas interactivas. Alabadas por unos, denostadas por otros, lo cierto es que a nadie dejan indiferente.
La discusión surge incluso a la hora de definir lo que es una película interactiva. ¿Se trata de una sucesión de imágenes que el jugador puede variar? ¿Lo son todos los programas que incluyen escenas con personajes reales? En principio, todos aquellos videojuegos considerados películas interactivas, deben incluir escenas de vídeo como un medio indispensable para jugar con ellos. Por tanto, un arcade deportivo que muestra una bonita presentación filmada, no es una película interactiva.
Ejemplos más o menos fiables, que vieron la luz en 1994, son











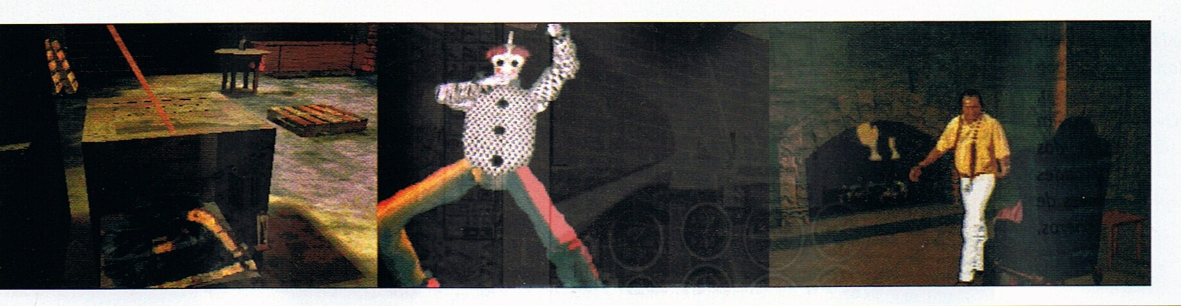
«Dracula Unleashed» de Viacom, una aventura gráfica de terror protagonizada por actores reales; «Mad Dog MacCree» y «Crime Patrol» de American Laser Games, dos arcades de puntería que cargaban una u otra escena de vídeo dependiendo de si el disparo acertaba o no en el sufrido actor que hacía de blanco; «Dragon's Lair CD» y «Space Ace CD» de ReadySoft, dos películas de dibujos animados en las que era posible indicar al protagonista la dirección a tomar, o la acción a realizar; y el mismo «Under a Killing Moon», otra aventura con escenarios renderizados en 3D y secuencias filmadas que muestran las entrevistas con los distintos personajes.

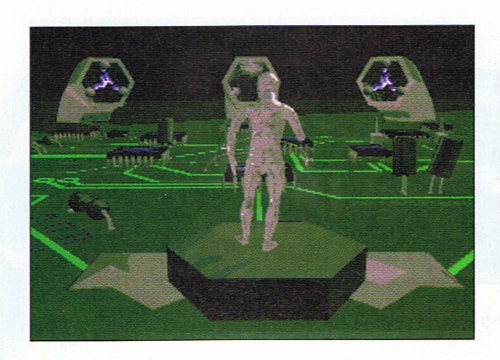
En todos ellos, el jugador está inmerso en una escena de vídeo sobre la que puede interactuar. Quizá, coger un objeto, disparar a un personaje, moverse en una dirección, o hablar con alguien. Según la acción realizada, el programa carga una nueva secuencia previamente grabada –una escena de muerte, un nuevo escenario, una conversación con un actor–, que permite avanzar en la trama que constituye el juego.

Estas escenas de vídeo con actores reales y decorados renderizados permiten disfrutar de juegos más reales, a costa de enlentecer la carga de las escenas, y limitar la participación del jugador –eso parece claro–.

Aquí es donde estalló la polémica: para unos, la sensación de estar dentro de una película, compensaba todo lo demás; para otros, estos "engendros" ni siquiera pueden llamarse juegos, ya que casi todas las acciones se reducen a pulsar aquí y allá, para contemplar la siguiente escena filmada.

Lo que sí es cierto es que, aunque las películas interactivas nunca han alcanzado un excesivo reconocimiento, han seguido publicándose año tras año, señal inequívoca de que, pese a sus limitaciones, todavía siguen interesando a los juegoadictos.







local, con la posibilidad de jugar hasta 8 personas simultáneamente. Meses más tarde, gracias al software KALI, creado para simular una red local en Internet, estas partidas se extendieron a la Gran Red. Jugadores de todo el mundo podían participar en una misma competición, formando equipos o combatiendo unos contra otros en los escenarios virtuales generados por «Doom».

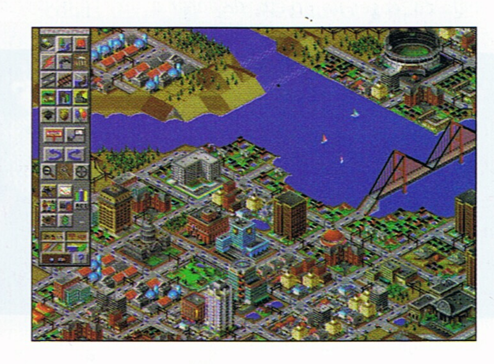
En muy pocas ocasiones, un simple juego ha propiciado tantos y tan profundos cambios en la evolución, no sólo del software, sino también del hardware. Gracias a él, se vendieron infinidad de ordenadores, tarjetas de sonido, altavoces y modems, tan sólo para poder disfrutar de su tremenda calidad.

Como cabía esperar, «Doom» también tuvo sus detractores, sobre todo por culpa de sus escenas violentas, pero ésto sólo consiguió aumentar aún más el mito de uno de los videojuegos más influyentes de la historia.

La bola de nieve generada ha comenzado a rodar por la ladera más empinada de las nuevas tecnologías. Algunas ya han sido desveladas tímidamente, pero no será hasta los próximos capítulos cuando se darán realmente a conocer en toda su plenitud.

Una nueva revolución nos espera, revolución que cambiará por completo la forma de ver y disfrutar de los videojuegos, para disfrute de los seguidores incondicionales.

Arriba se puede ver «The Lawnmover Man» y «Mad Dog McCree». Abajo, «Overlord» y «Sim City 2000», dos grandes representantes de sus géneros.







La gran capacidad que ofrecen los discos compactos ha acercado la infografía a los ordenadores domésticos, que ya disponen del espacio suficiente para almacenar secuencias cinemáticas o animaciones sofisticadas. Micromanía, siempre a la vanguardia de la tecnología, se encargó de reflejar las últimas tendencias de esta nueva moda, en varios artículos.

La segunda entrega del año –número 69 de la Segunda Época–, incluía un completo informe dedicado al cine de animación. Aquí descubrimos el software y las técnicas utilizadas por Disney para realizar «Aladdin» y «La Bella y la Bestia».

Pese a tratarse de una tecnología relativamente reciente, en 1994 ya existían en nuestro país empresas situadas en primera línea del sector. La firma barcelonesa Animática era una de ellas. Con motivo de la compra del sistema V-Actor, utilizado sólo por cuatro compañías en todo el mundo, realizamos una exhaustiva entrevista a Roger Cabezas, director de Animática. El resultado de tan interesante conversación quedó reflejado en el número 70 de la Segunda Época.

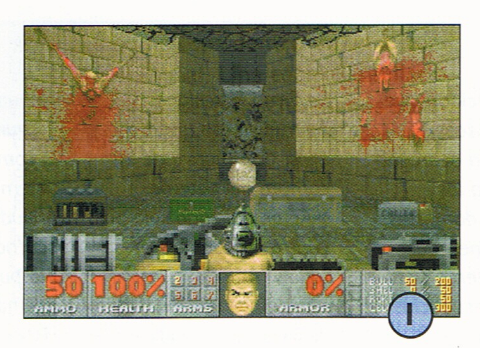
Las Portadas



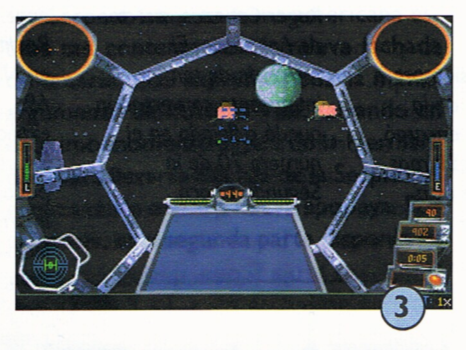
Las nuevas consolas de 32 bit también fueron analizadas en varios especiales informativos, pese a que no acababan de ser comercializadas en Europa. En los números 70, 71 y 79, conocimos las características de las injustamente olvidadas 3DO, Atari Jaguar, Philips CD-I y Commodore CD 32. Incluso tuvimos la oportunidad de entrevistar a Ayako Shotoku, representante de Panasonic –número 72–. Sus reticencias a responder cualquier pregunta relacionada con la comercialización del sistema 3DO, fue sólo un preludio de lo que ocurrió meses después. No puede decirse lo mismo de la Realidad Virtual, una moda en auge. La feria Virtual Reality Expo, celebrada en Nueva York –número 69–, y un artículo explicativo en el número 74, mantuvieron puntualmente informados a todos los lectores.

Pero, el momento más inolvidable de la temporada, fue el viaje que hicimos a Texas, para conocer en vivo el cuartel general de la compañía Origin. Además de visitar la mansión de Richard Garriot –creador de la serie Ultima–, que sólo abre al público una vez cada dos años, tuvimos el placer de charlar con Mark Hamill, el mítico Luke Skywalker de la Guerra de las Galaxias, del que obtuvimos una divertida dedicatoria. Un principio de lujo para el último número de 1994.

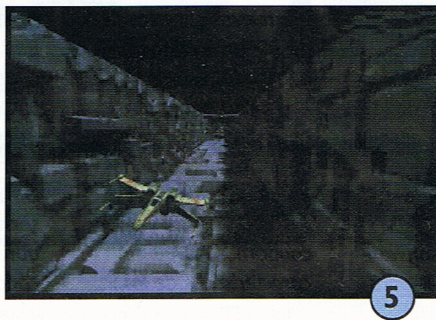
El Cuadro de Honor



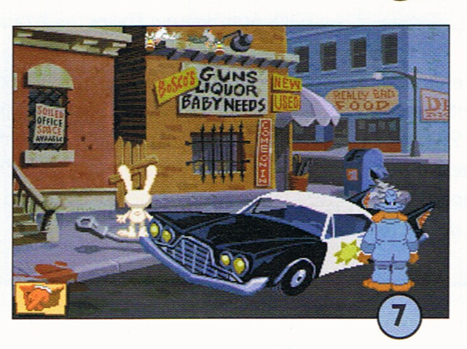
1



3



5



7

LA SÚPER



Redobles de tambor y acordes de trompetas –aunque más bien deberíamos haber utilizado un par de misiles y alguna ametralladora– nos sirven para coronar al admirado «Doom II» de id Software. La perspectiva tridimensional en primera persona, utilizando texturas sobre los polígonos planos, dio lugar a un nuevo



8



E S T R E L L A





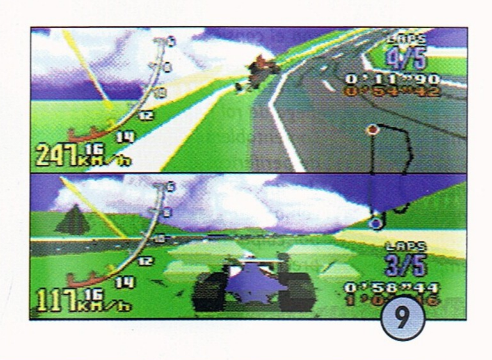
subgénero, el de los arcade 3D y, a la postre, al nacimiento de las tarjetas aceleradoras 3D. Sus opciones multijugador han provocado que todos los juegos actuales las incluyan por defecto.

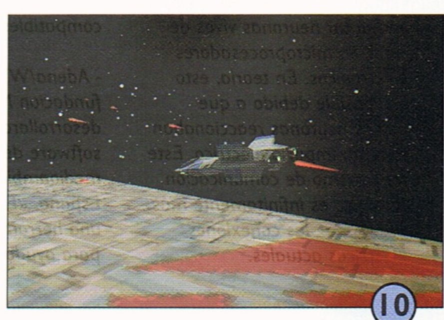
Una explosión de innovación técnica y adrenalina ya convertido en uno de los juegos más influyentes de la década de los noventa.











13 años después de su primera aparición en una máquina recreativa, el gorila Donkey Kong sigue haciendo de las suyas, pero esta vez en formato renderizado. Las grandes superproducciones de LucasArts y Origin también saben cómo atraer a los juegoadictos; algo de lo que Sega, con su «Virtua Racing», es una verdadera experta.

1.- Doom II.
Id Software.
2.- Donkey Kong Country.
Super Nintendo.
3.- Tie Fighter.
LucasArts.
4.- Ultima VIII.
Origin.
5.- Rebel Assault.
LucasArts.
6.- Flight Simulator 5.0.
Microsoft.
7.- Sam & Max.
LucasArts.
8.- System Shock.
Origin.
9.- Virtua Racing.
Sega MegaCD.
10.- Wing Commander III.
Origin.



El anecdotario

Basta con reunir a un puñado de aficionados armados con unos cuantos ordenadores, durante un corto periodo de tiempo, para que las situaciones curiosas comiencen a florecer como hongos. Si ampliamos este número a unos cuantos millones, a lo largo de doce meses, entonces se obtienen algunas curiosidades como las que se relatan a continuación.

- ¿Son los programadores de juegos unos genios egocéntricos, a la hora de poner nombre a sus creaciones o, simplemente, se trata de unos tipos con un excelente sentido del humor? De todos es conocido que la compañía Domark toma el nombre de las iniciales de sus fundadores. Pero, ¿cuál es el origen de la firma Maxis, creadora, entre otros, de los exitosos «Sim City 2000» y «A-Train»? Pues, sencillamente, no es más que la hora de nacimiento de uno de sus socios, escrita al revés: las seis de la mañana –six A.M–. Curioso, ¿verdad?

- Mientras los 486 campaban a sus anchas por los vastos dominios de la informática, y los usuarios de compatibles soñaban con poseer un flamante Pentium a 60 MHz, en varios centros militares de Estados Unidos se estaban realizando experimentos para implantar neuronas vivas de ratas en microprocesadores electrónicos. En teoría, esto era posible debido a que dichas neuronas reaccionaban ante un impulso eléctrico. Este mecanismo de comunicación biológico es infinitamente más rápido que las conexiones eléctricas actuales. Investigadores americanos afirmaban haber instalado las neuronas ratunas en algunas zonas de un chip de silicio. Las mantenían vivas gracias a un compuesto químico llamado DETA, capaz de favorecer su crecimiento. El objetivo era sostenerlas con vida al menos durante seis meses, para estudiar los resultados con mayor precisión. ¿El primer paso hacia un chip controlado por neuronas humanas?

- La serie «King's Quest», de la compañía Sierra On Line, es todo un mito en su país de origen, Estados Unidos. El tema principal de la banda sonora de «King's Quest VI», «Girl in the Tower», se mantuvo durante varias semanas en la lista de éxitos estadounidenses. Se trata, también, de una de las primeras melodías originales cantadas que se incluyeron en un CD-ROM para compatibles.

- Adena/WWF y la fundación Natwest desarrollaron el primer software de gestión medioambiental conocido en España. «Eco Manager» era una herramienta diseñada para ayudar a las empresas a evaluar el impacto que provocan sus actividades en el medio ambiente. Gracias a «Eco Manager», se podía planificar y adaptar auditorías a las necesidades de cada compañía, definir políticas medioambientales, así como diversos aspectos relacionados con la conservación de la naturaleza. Tan sólo era necesario disponer de un 386 con 2 MB de RAM para contribuir a mejorar el futuro del planeta.

- «System Shock» de Origin, fue el primer juego en soportar, en su versión CD-ROM, los primeros cascos de realidad virtual disponibles para PC, los modelos CyberMaxx y VFX1.
La imagen, en primera persona, que aparecía normalmente en la pantalla del ordenador, se trasladaba a la pantalla del casco.
Al girar la cabeza, el entorno se adaptaba al movimiento, con el consiguiente aumento en el realismo, a la hora de disfrutar de este excelente juego de rol futurista.
Lamentablemente, este tipo de periféricos del futuro desaparecieron tan pronto como vieron la luz, y todo ello por culpa de su elevadísimo precio.

1995



Capítulo 8

CAMINO DE LA TRANSICIÓN



Cuando el hardware se sitúa muy por encima del software, suelen tener lugar pequeños cataclismos, de muy diversas consecuencias para los usuarios. El auge del CD ROM, Windows 95, o las nuevas consolas de 32 bit, van a provocar el desconcierto de un buen número de compañías, que tardarán en acostumbrarse a las nuevas tecnologías.

Por suerte, esto no supone ningún freno para que los creadores con talento nos sigan sorprendiendo con nuevos e increíbles logros, a la sombra de una nueva panacea: los gráficos en 3D.





1995 empezó con retrasos del año anterior que no llegaron a la campaña de Navidad. «Creature Shock» y «The Legend of Kyrandia III» son una prueba de ello.


Pese a su creciente prestigio en el mercado de trabajo, el oficio de programador es uno de los más sacrificados a los que una persona puede dedicarse. Sobre todo, si de lo que se trata es de programar videojuegos.

Es un hecho común dentro de este mundillo, el dedicar cuatro o cinco meses a aprender un nuevo lenguaje, una nueva tecnología, o la estructura de un nuevo procesador para que, al día siguiente, aparezca otro más avanzado, teniendo que volver a partir de cero.

El definitivo desalojo de los diskettes, como medio de comercialización de los programas, es un buen ejemplo de ello. De repente, muchas compañías se encuentran con una inmensa cantidad de espacio, proporcionado por el CD-ROM, que no saben cómo llenar.

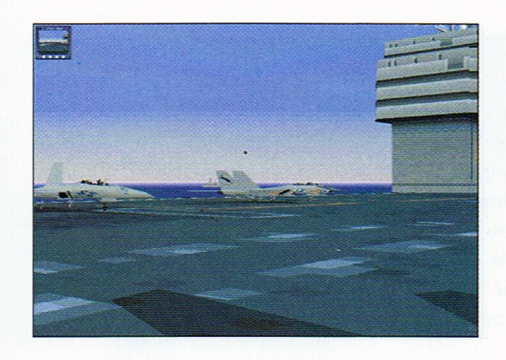
"¡Hagamos algo espectacular!", fue el grito de guerra de la mayoría de ellas, lo que desembocó en mediocres producciones totalmente plagadas de vídeo digital y gráficos renderizados que, sólo en contadas ocasiones, dieron lugar a programas de calidad.



Algo parecido ocurre con la presentación de Windows 95. El impacto entre las producciones en curso fue enorme. Algunas casas de soft, en previsión de males mayores, decidieron parar por completo sus futuros éxitos, para comenzar de cero, y adaptarlas así al nuevo sistema operativo. Otras, crearon "híbridos" que funcionaban tanto bajo MS-DOS como bajo Windows 95, a veces, sin aprovechar las posibilidades de ninguno de los dos sistemas.

Y, para enredar más las cosas, en medio de todo este tumulto, irrumpen las poderosas consolas Sega Saturn y Sony PlayStation. Éstas, al contrario que sus hermanas 3DO y CDi, habían llegado para quedarse. Su tarjeta de bienvenida,







«U.S. Navy Fighters» y «Warcraft» son otros de los representantes que llegaron tarde a las Navidades del 94, por lo que su lanzamiento tuvo lugar a principios del año 95.



juegos plagados de gráficos texturizados en 3D y libertad total de movimientos, pusieron verdes de envidia a los productores de títulos para ordenadores. Apoyados por la potencia de los procesadores Pentiums, y los nuevos APIs 3D de programación recientemente desarrollados, intentarán producir clónicos de estos éxitos, con resultados desiguales.
Estos primeros comienzos erráticos, no deben provocan la impresión de que 1995 fue un año escaso de éxitos; con el paso de los meses, las compañías irán asimilando todos estos cambios, dando lugar a títulos verdaderamente relevantes, genuino anticipo de lo que nos espera en años venideros.

RETRASOS INVERNALES

Nuestro afán por realizar un recorrido más o menos cronológico de todos los acontecimientos, nos obliga a comenzar cada uno de los capítulos rememorando una interesante colección de novedades, terminadas el año anterior, pero que, por problemas de marketing, incumplimiento de fechas, u otras razones, no han llegado a tiempo a la campaña de Navidad.
«Creature Shock» de Argonaut, «The Legend of Kyrandia III» de Westwood Studios, «U.S Navy Fighters» de Electronic Arts, y «Warcraft» de Blizzard, son los más dignos representantes de este grupo.
«Creature Shock» estaba predestinado a ser el caballo de batalla de la nueva oleada de arcades adornados con gráficos renderizados, al amparo de anteriores producciones como «Cyberia» y «The Lawnmower Man», que dejaron bastante que desear, en relación a su jugabilidad. «Creature Shock» estaba bastante más avanzado en este aspecto. Se trataba de un "shot'em up" en primera persona con caminos predefinidos, bastante atractivo, pero el control que el jugador ejercía sobre el juego seguía siendo muy limitado.

Otro ejemplo diferente del uso de gráficos renderizados, nos lo ofrece «The Legend of Kyrandia III», una aventura gráfica de excelente calidad. Westwood añadió interesantes novedades, más allá de los cambios estéticos comentados, para atraer a los incondicionales de la serie. En esta ocasión, se nos otorgaba el control del malo de la serie, el bufón Malcom, con el difícil reto de demostrar su inocencia en el asesinato de los padres del rey Brandon. Por lo demás, esta última entrega de la trilogía incluía los típicos puzzles de Westwood, basados en la recolección y uso de objetos de aparición más o menos aleatoria, dificultad desquiciante, sorpresas añadidas en forma de bromas pesadas y risas enlatadas, así como varios caminos y finales diferentes.

En la misma línea de innovación, pero dentro del campo de los simuladores de vuelo, se presentó «U.S. Navy Fighters», que pone en el candelero a la creciente línea de simulación de Electronic Arts. «U.S. Navy Fighters» despuntó por ser uno de los primeros simuladores en aprovechar las posibilidades de CD-ROM. Incluía escenas de vídeo, menús fotorealistas, banda sonora digital y efectos de sonidos variados, así como el último grito en tecnología gráfica, reencarnada en el mapeado de texturas y resolución de hasta 1024x768. Todo un lujo sólo al alcance de las tarjetas gráficas más potentes. El nuevo orden mundial queda reflejado en el argumento del juego, en donde aviones americanos luchan al lado de los rusos contra la amenaza nuclear de la recién independizada Ucrania.

También de maniobras militares entre dos bandos rivales, pero dentro del campo de la estrategia, trataba «Warcraft», un juego de fantasía medieval que enfrentaba a humanos contra orcos. Cada una de las razas disponía de distintas edificaciones, peones, ejércitos, y métodos de defensa y ataque, que permitían aplicar

«MundoDisco» y «Full Throttle» revolucionaron el mundo de las aventuras, aunque a la segunda se la criticó por ser excesivamente sencilla y breve, todo lo contrario a la de Psygnosis.











tácticas diversas para acabar con el enemigo. Una excelente avanzadilla del atronador éxito en que se convertirá su continuación, al año siguiente.

Otras novedades encadenadas son «Cannon Fodder 2» de Sensible, más valerosos soldaditos luchando a brazo partido en territorio enemigo; «MundoDisco» de Psygnosis, una aventura gráfica humorística inspirada en los desternillantes relatos de Terry Pratchett; «Full Throttle» de LucasArts, el motero más gamberro de la historia, en otra espectacular aventura criticada por ser demasiado fácil y demasiado corta; «Lost Eden» de Cryo, un fascinante viaje a un mundo imaginario dominado por los dinosaurios; y tres programas de estrategia de gran prestigio: «Transport Tycoon» de Microprose –basado en los medios de locomoción–; «X-COM: Terror from the Deep» de Microprose –invasiones alienígenas–; y «Panzer General» de SSI –"wargame" ambientado en la Segunda Guerra Mundial–.

Por último, no queremos dejar en el olvido a algunos de los títulos creados en nuestro país. Dinamic seguía siendo la única empresa de soft rentable, merced a una inteligente política de desarrollo de títulos de calidad, a bajo precio. La serie «PC Fútbol» ya era un producto totalmente consolidado, al disponer de un completo apartado de gestión de los equipos, junto a un simulador de los partidos bastante divertido. Como siempre, la siguiente versión –«PC Fútbol 4.0»–, presentada a finales de año, incluía aún más opciones y una mejora en el simulador. El éxito fue tan notable, que Dinamic exportó el programa a Italia, transformándolo en «PC Calcio». La compañía madrileña también publicó «PC Basket 3.0», de similar calidad, y «La Obra de Velázquez», una excelente enciclopedia inspirada en los cuadros del inmortal pintor que, al igual que todos los títulos comentados, se distribuía en los kioscos a un precio irresistible.





«Lost Eden» dio la campanada gracias al excelente trabajo gráfico de los franceses de Cryo. «X-COM: Terror from the Deep» nos dio la posibilidad de exterminar una invasión de alienígenas.



Vamos a cerrar este pequeño paréntesis con dos simpáticos anacronismos: nada menos que la reencarnación de los grandes éxitos nacionales de los ochenta, que fueron vapuleados sin compasión por las superproducciones del momento. Nos referimos a «Artic Moves» de Dinamic, el final de la trilogía iniciada con el mítico «Army Moves», un arcade bélico de plataformas ambientado en el ártico, y «Luigi in Circusland» de Topo, otro plataformas circense que hizo derramar una lágrima de emoción a los nostálgicos de los 8 bit. Ambos pasaron desapercibidos.

JUEGOS DE FIN DE SIGLO

Las técnicas basadas en las máscaras y los sprites de estos dos anteriores títulos, desarrolladas diez años atrás, nada tenían que hacer ante dos de las novedades tecnológicas de los últimos tiempos: los gráficos en 3D en tiempo real, y las consolas de 32 bit. Desde Japón llegan las primeras noticias de Sony PlayStation y Sega Saturn, que ponen los dientes largos a los usuarios europeos, pues tendrán que esperar todavía unos pocos meses para tenerlas en su poder.

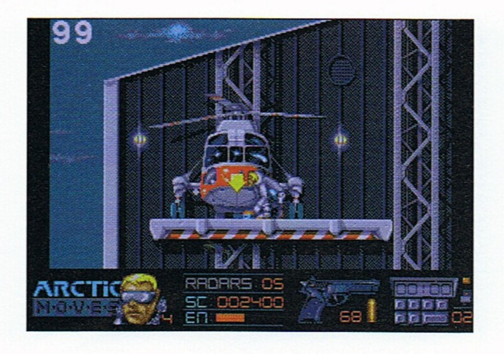
No es el caso del modelo 3DO, presente desde hace tiempo en todas las tiendas del país –que no en los hogares de los aficionados, dado su escaso éxito de ventas–. Incluso los usuarios de PC podían añadir esta consola a su ordenador, gracias a la curiosa iniciativa de la empresa Creative Labs, que comercializó una tarjeta llamada 3DO Blaster. Se trataba de la propia consola modificada para utilizar la unidad de CD-ROM del ordenador y las tarjetas gráfica y sonora, en sustitución del televisor.

No obstante, la campanada dentro del ámbito consolero la dio, una vez más, la mítica Nintendo. Puesto que aún no tenía preparada su futura Ultra 64, puso a la venta en su país de origen el modelo Virtual Boy, nada menos



La nueva generación de consolas de 32 bit tuvo en 3DO uno de sus primeros representantes, aunque no fue una consola que consiguiera el éxito de Sega Saturn o Sony PlayStation.







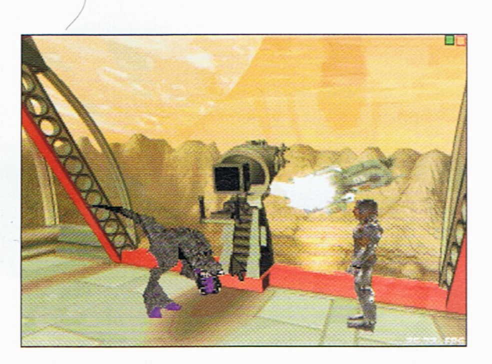
A la izquierda, «Artic Moves», de Dinamic Multimedia, que cerraba así una trilogía. A su lado se puede ver «Killer Instinct», un espectacular juego de lucha para la Super Nintendo.

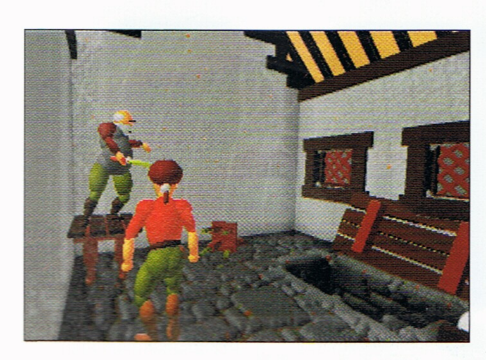
que una consola ¡de realidad virtual! Esta original máquina consistía en unas gafas futuristas equipadas con un procesador RISC de 32 bit y dos expositores LED en blanco y negro de alta resolución, así como una salida estéreo para conectar unos auriculares. Por poco más de 25.000 pesetas, cualquier aficionado podía experimentar las inolvidables sensaciones de la realidad virtual en cualquier lugar, ya que se trataba de un sistema autónomo, alimentado por pilas. Lamentablemente, nunca llegó a venderse en España.

Aquí, los jugadores de consolas aún debían conformarse con los cada vez más escasos cartuchos para Mega Drive, en franco retroceso, y la popular Super Nintendo, aún con fuerza suficiente para ofrecer algunos títulos interesantes a sus seguidores. Entre ellos, podemos destacar «Super PunchOut», un divertido juego de boxeo; «Super Bomberman 2», más bombazos a diestro y siniestro para uno de los juegos multijugador más divertidos de todos los tiempos; así como «Killer Instinct» y «Samurai Shodown», dos espectaculares juegos de lucha. De este último se realizó una película de animación con el mismo nombre. Esta es una nueva moda que acabará extendiéndose al mercado europeo: «Street Fighter», basada en el irrepetible arcade de artes marciales, tuvo el honor de ser protagonizada por los insignes Jean-Claude Van Damme, Raul Julia, o la cantante Kylie Minogue, entre otros.









«Bioforge», el niño mimado de Origin, mostró una calidad gráfica impresionante, así como una lograda trama. Psygnosis creó una espectacular técnica basada en elipsoides y la utilizó en «Ecstatica».

Pese a los rumores de una versión cinematográfica de «Doom» y «Wing Commander», que nunca han llegado a concretarse, los juegos de ordenador no se han llevado a la pantalla grande. Y no es que carezcan, precisamente, de calidad y espectacularidad a todos los niveles.

Los personajes en 3D sobre escenarios fijos que cambian de perspectiva según la posición del protagonista están de moda, instigados por la tercera parte de su inventor, «Alone in the Dark» de Infogrames: de nuevo, más de lo mismo, pero esta vez ambientado en el Oeste. Mucho más avanzados técnicamente, son «Ecstatica» de Psygnosis, «Bioforge» de Origin, y «Little Big Adventure» de Adeline. Todos ellos se basan en la recolección y uso de objetos, así como en los combates cuerpo a cuerpo, para avanzar en el juego.

La mayor aportación de «Ecstatica» reside en el uso de una peculiar técnica basada en elipsoides, para crear los decorados y personajes. Este sistema dota al programa de unos movimientos mucho más naturales, sobre todo en los combates, y una puesta en escena única, con unos escenarios formados por esferas de distintos tamaños que son verdaderas obras de arte. Es una pena que su valoración final quedase reducida al tratarse de un juego que podía completarse en dos o tres horas.

También alcanzó un merecido reconocimiento el niño mimado de Origin, «Bioforge», ambientado en un mundo futurista plagado de cyborg, científicos locos y misteriosas civilizaciones alienígenas. «Bioforge» utilizaba gráficos renderizados de calidad cinematográfica para los decorados, que competían con los impresionantes mapas de texturas de los personajes tridimensionales. El protagonista principal, un cyborg que ha perdido la memoria, cambiaba de aspecto a medida que iba sufriendo los ataques de sus enemigos: su cuerpo se iba ensangrentando, e incluso cojeaba cuando su salud disminuía. Un argumento absorbente, y una ambientación impecable, terminaron de adornar uno de los programas más logrados del año.

Finalmente, hemos de mencionar a «Little Big Adventure», la última locura de los creadores del primer «Alone in the Dark». «Little Big Adventure» era todo un compendio de originalidad, gráficos



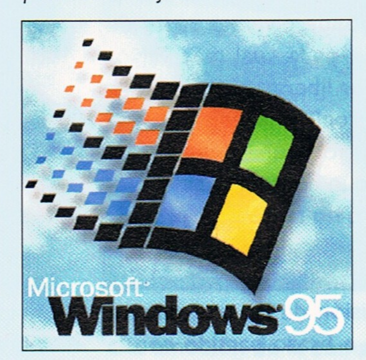
Windows 95: El reinado del ratón

Desde la creación de los PCs, las distintas versiones del sistema operativo DOS han permitido a los usuarios de compatibles controlar todas las funciones de su ordenador, a costa de tener que aprender un buen número de complejas órdenes, todas ellas introducidas mediante el teclado. La posterior presentación de Windows 3.X mejoró algo las cosas, pero siempre limitados por la imposibilidad de ejecutar programas complejos, ya que este entorno gráfico consumía la mayoría de los recursos del computador.

El 6 de septiembre de 1995, Microsoft desterró para siempre esta restricción de los PCs, al presentar en sociedad su flamante sistema operativo Windows 95.

Un día antes, el propio Bill Gates en persona se encargó de mostrar a la prensa especializada española los logros y virtudes de su nuevo buque insignia. Al ritmo de "Start me up", la canción de los Rolling Stones por la que Microsoft pagó 1 500 millones de pesetas para hacerse con sus derechos, el señor Gates y compañía mostraron a 600 periodistas la versión en castellano de Windows 95. Algunos establecimientos como El Corte Inglés, abrieron sus tiendas desde las 12 de la noche a las 3 de la mañana, para que los usuarios más impacientes pudieran instalar en sus equipos el nuevo software, antes de que despuntase el alba.

Al contrario que Windows 3.1, que necesitaba al MS-DOS para funcionar, Windows 95 era un sistema operativo independiente. Por fin, las órdenes escritas iban a ser sustituidas por sencillos iconos y ventanas que realizan las mismas operaciones. Otras funciones, incluidas por primera vez en un PC, son la posibilidad de ejecutar varios programas DOS a la vez, tecnología plug & play, ayuda en línea, e instalación automática de CDs.





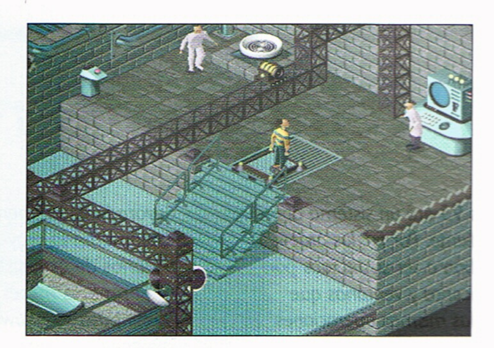
Enseguida surgió la gran duda: ¿Se seguiría manteniendo la total compatibilidad con los juegos y utilidades DOS, auténticos devoradores de memoria? "¡Ja!", exclamaron la mayoría de los usuarios de este sistema operativo. Los primeros meses fueron muy duros para Windows 95, debido a sus continuos bloqueos y a la dificultad para configurar correctamente el entorno DOS, y alcanzar así la compatibilidad prometida. En parte, la culpa era de la endeblez del manual incluido en la actualización, que apenas dedicaba algunas líneas a su funcionamiento interno.

Para bien o para mal, ya no había vuelta atrás. Microsoft se había asegurado el apoyo de las compañías de hardware y software más importantes, que estaban dispuestas a crear versiones exclusivas de sus productos. «Pitfall. The Mayan Adventure» de Activision, el primer juego creado sólo para Windows 95 –un arcade de plataformas a la altura de las versiones de consola–, ya deja entrever las posibilidades del nuevo entorno.

El progresivo conocimiento de su funcionamiento, y las continuas actualizaciones, terminaron por convertir en estándar un sistema operativo que, por vez primera, ofrece a los nuevos usuarios de compatibles la posibilidad de adentrarse en el apasionante mundo de la informática de una manera sencilla, conservando toda la potencia y versatilidad de sistemas mucho más primitivos.

El fin del DOS ya sólo era una cuestión de tiempo.

En esta página podemos ver tres secuelas de «Doom»: «Descent», «Rise of the Triad» y «Dark Forces», cada uno con sus propias características. Junto a estas líneas, «The Little Big Adventure», una aventura realmente difícil.





exquisitos en SVGA, y una historia rocambolesca en donde diversas razas de extraterrestres, a cada cual más variopinta, luchaban por liberarse de la tiranía del Doctor FunFrock y su enjambre de robots asesinos. Toda una delicia para los sentidos del que contemplaba el juego en acción, pero no tanto para el sufrido jugador, que debía sudar tinta ante la elevada dificultad.

Esta particular visión de las tres dimensiones, competía a brazo partido con la libertad de vistas y movimientos que habían anticipado juegos del renombre de «Doom». Pronto, innumerables imitadores intentaron aprovecharse de su popularidad, utilizando "engines" similares, pero ninguno llegó a la altura del maestro.

Entre los más recordados, se encuentran «Descent» de Interplay, un divertido arcade de naves que nos permitía recorrer todo tipo de laberintos en cualquier dirección espacial, incluso hacia arriba o hacia abajo, con el consiguiente mareo que esto ocasionaba; «Rise of the Triad» de Apogee, otro clónico shareware de la empresa madre de id, plagado de escenas violentas; y «Dark Forces» de LucasArts, o «Doom» encuentra a «Starwars», en un excelente arcade en primera persona de gráficos pasables, compensados por un diseño de los niveles muy trabajado, dentro del universo de «La Guerra de las Galaxias».

Otras novedades que se apuntan a la nueva fiebre son «Lemmings 3D» de







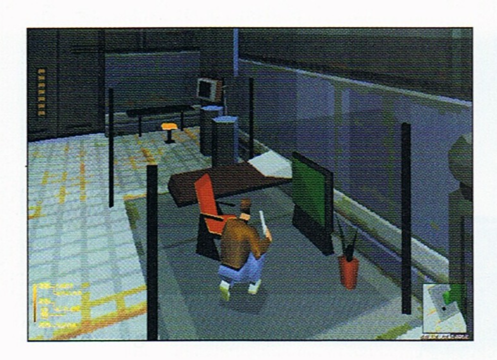




Psygnosis, la última vuelca de tuerca de la popular serie, cuya mayor sorpresa era que la tercera dimensión recreaba un juego aún más divertido que las versiones clásicas; y, sobre todo, dos de las estrellas deslumbrantes de la temporada: «Magic Carpet» de Bullfrog y «Fade to Black» de la compañía francesa Delphine.

Toda la magia de los cuentos orientales, resumida en los viajes en alfombra voladora, se dio cita en «Magic Carpet», el último soplo de aire fresco de Bullfrog, especialista en recrear universos originales y atractivos. Este arcade sazonado con los inevitables toques de estrategia, común a todos los productos de esta compañía, aprovechaba al máximo un innovador motor 3D que utilizaba gráficos fractales, para dar forma a idílicos paisajes orientales en donde se levantaban imponentes castillos, custodiados por feroces magos que, al mando de su alfombra voladora, recorrían el mundo conquistando territorios y eliminando a terribles monstruos, poseedores del maná necesario para aumentar sus hechizos y acabar así con sus oponentes. Solos, o en compañía de otros amigos conectados en serie o a través de una red, podíamos reencarnarnos en cualquiera de estos hechiceros para superar decenas de desafiantes niveles.

Nada tenía que envidiarle «Fade to Black», una aventura ambientada en un futuro dominado por una raza extraterrestre, que puede considerarse el precursor





Arriba a la izquierda, el revolucionario aspecto 3D de los Lemmnigs. A su lado, «Magic Carpet». Junto a estas líneas, «Fade to Black», un arcade/aventura tridimensional, y la tercera entrega de la saga «Alone in the Dark».





El éxito de la Sega Saturn vino acompañada de los espectaculares «Virtua Fighter», «Daytona USA» y «Panzer Dragoon», lo que provocó una mayor aceptación de la misma por el gran público.

del inimitable «Tomb Raider». «Fade to Black» utilizaba una perspectiva en tercera persona sobre escenarios poligonales, que podían visionarse desde cualquier posición. Sólo en el momento de disparar, la vista cambiaba para deleitarnos con una panorámica en primera persona, ideal para afinar la puntería. La sorpresa inicial de los juegoadictos no tardó en convertirse en un aceptable éxito de ventas.



EL PODER DE LOS 32 BIT

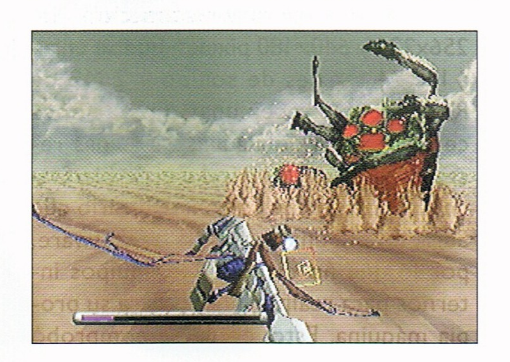
Todos estos esfuerzos por acercar la tercera dimensión a los poseedores de un ordenador, palidecen si los comparamos con el nuevo salto tecnológico que nos traen la nueva generación de consolas Sega Saturn y Sony PlayStation.
La característica más destacada de ambas máquinas es el destierro de los cartuchos como medio de almacenamiento de juegos de consola, en favor del omnipresente CD-ROM. Se pierde así la carga instantánea, a costa de una mayor capacidad, que permite añadir vídeo digital, banda sonora y diálogos hablados a los videojuegos de consola.
En la primera semana de Julio, Sega Saturn hace su presentación. Se trata de la primera consola de 32 bit que alcanza una cierta repercusión en España. El buen sabor de boca que había dejado la Mega Drive entre los usuarios, facilitó la rápida aceptación de este nuevo modelo. Los poderes de Sega Saturn se reflejaban en sus dos procesadores Hitachi SH2 de 32 bit con tecnología RISC, a

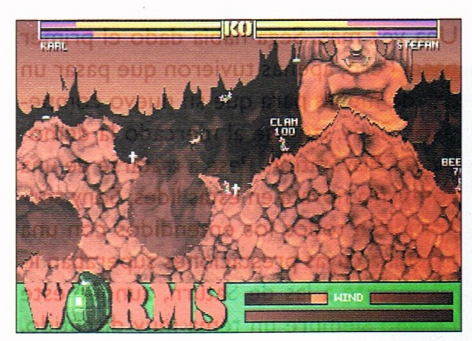


28.6 Mhz; un procesador Hitachi SH1; dos procesadores gráficos VDP de 32 bit; dos procesadores de sonido 68EC000 y Yamaha FHI; 2 MB de RAM; resoluciones de 320x224 y 720x576; CD-ROM 2X; 200 000 polígonos por segundo, y compatibilidad MPEG mediante un accesorio opcional. Todo ello, al servicio de más de cuarenta compañías licenciatarias que, en un breve espacio de tiempo, comenzarán a lanzar espectaculares títulos. Los primeros en llegar son las producciones de la propia Sega, destinadas a atraer a los primeros compradores. «Virtua Fighter», «Daytona USA» y «Panzer Dragoon» son tres conversiones de las máquinas recreativas que aprovechan al máximo las posibilidades 3D de la nueva consola.

El primero es, sin duda, uno de los arcades de lucha más legendarios, al ofrecer, por vez primera, auténticos combates recreados con personajes poligonales, visibles desde todos los ángulos. Akira, Pai, Lau, Wolf, Jeffry, Kage, Sarah y Jacky disponían de decenas de movimientos especiales y combos para salir victoriosos en los cruentos combates de artes marciales en los que se podía participar. Otro mito de las recreativas es «Daytona USA», un arcade de carreras de gran realismo, limitado únicamente por la escasez de circuitos. Finalmente, «Panzer

La consola de 32 bit de Sony –PlayStation– ofreció mejores prestaciones a su máxima competencia, la Sega Saturn, y también vino acompañada de grandes juegos, como «Tekken», «Toh Shin den» y «Ridge Racer».











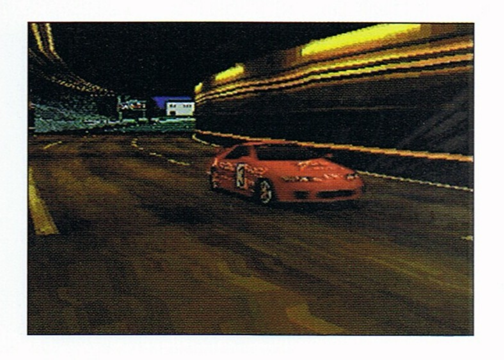
La dura competencia entre los diversos juegos de lucha de las consolas de 32 bit más popularizadas –Saturn y PlayStation–, hizo que hubiera disparidad a la hora de adquirir una consola u otra, aunque los gráficos de la de Sony fueran más impactantes, representados por «Battle Arena Toh Shin den» y «Tekken».

Dragoon» aportaba las mismas innovaciones técnicas al mundo de los "shot'em up". A lomos de un gigantesco dragón, era posible cambiar de vista –a los lados y atrás– para acabar con los enemigos que atacaban desde todas las posiciones. Un gran comienzo para una impresionante consola.

Una vez más, Sega había dado el primer paso. Pero, apenas tuvieron que pasar un par de meses para que su nuevo competidor, Sony, lanzase al mercado la demoledora PlayStation. Pese a tratarse de una compañía novata en estas lides, Sony sorprendió a todos los entendidos con una máquina cuyas prestaciones superaban ligeramente a las de Saturn, aunque éste ha sido siempre un tema muy discutido, del que es difícil sacar algo en claro. A fin de cuentas, la calidad de una máquina la suele dar el software que ofrece, y no el hardware.

Sony PlayStation estaba equipada con un procesador RISC R3000A a 33 Mhz, capaz de mover hasta 360 000 polígonos por segundo. Sus resoluciones eran de 256x224 y 640x480 píxeles, que se unían a los 24 canales de sonido y 2 MB de RAM, para ofrecer unas prestaciones cercanas a las de algunas máquinas recreativas. El mayor hándicap de PlayStation residía en que Sony, al contrario que Sega, no era una compañía de software, por lo que no disponía de equipos internos para realizar juegos para su propia máquina. Esto, como se comprobó







Los gráficos tridimensionales fueron un hecho palpable en el 95, y prueba de ello son «Ridge Racer», «Destruction Derby», «Terminal Velocity» y «Wipeout», entre muchos otros.





después, no fue ningún problema. De forma inmediata, empresas de la categoría de Namco, Konami o Psygnosis lanzaron productos diseñados en exclusiva. Para aumentar aún más el morbo, estos primeros videojuegos tocaban los mismos géneros que las producciones de Saturn. Los arcades de lucha estuvieron representados por «Tekken» y «Battle Arena Toh Shin Den», los hermanos gemelos de «Virtua Fighter», pero dotados de una mayor calidad gráfica.

Los juegos de carreras también eran muy abundantes: «Ridge Racer» destacó por su perfecta recreación de la realidad, dentro del submundo de los coches deportivos; aún más divertido, si cabe, era «Destruction Derby» de Psygnosis, pues a la emoción de la competición añadía la posibilidad de escalar posiciones a base de machacar los vehículos contrarios. Y, por último, también de la misma compañía, maravilló «Wipeout», más carreras a velocidades endiabladas, pero esta vez al volante de diversas naves espaciales.

Comienza así una nueva lucha a muerte que sólo beneficiará a los poseedores de cualquiera de los dos modelos. En ambos bandos, los títulos de calidad se mantendrán estables durante los próximos años.

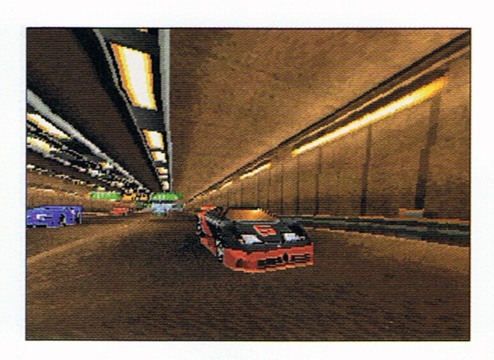
MÁS MADERA

El terremoto que se genera al irrumpir en el mercado estos dos nuevos monstruos de la diversión, va a provocar una



Gracias a los nuevos procesadores Pentium, pudimos disfrutar de juegos como «FX Fighter», «Screamer Rally», «Hell» y «Prisioner of Ice», de los que podemos ver imágenes en esta página.



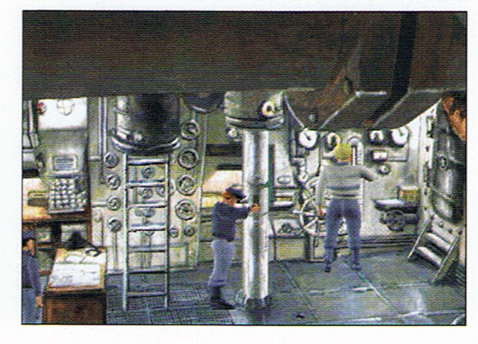


curiosa reacción por parte de las creativos que trabajan al servicio de los ordenadores. Por vez primera, las nuevas consolas ejercerán una fuerte influencia en la producción de títulos para PC. El avance de los Pentiums, tanto en los ordenadores recién comprados como en los viejos, merced al uso de overdrives –chips que reemplazan al viejo procesador–, así como el cada vez más común uso de CD-ROM 2X, 3X y 4X, o los nuevos APIs de programación en 3D, aportan las herramientas necesarias para trasladar los juegos estandarte de las consolas al campo de los compatibles.

«FX Fighter» de Argonaut, un impresionante arcade de lucha 3D al estilo de «Virtua Fighter», aunque menos espléndido visualmente, o «Screamer» de Virgin, «Fatal Racing» de Gremlin y «The Need for Speed» de EA, tres émulos de «Ridge Racer», convirtieron al PC en una verdadera máquina recreativa.

Otras novedades tecnológicas interesantes son las gafas de realidad virtual Virtual I-Glasses, pensadas para vivir nuevas emociones con juegos como «Descent», o los altavoces Vivid 3D, capaces de emplazar en el espacio –incluso detrás del jugador– cualquier sonido generado por los juegos. Los sistemas de almacenamiento también sufrieron un brutal despertar, al darse a conocer las unidades Zip y Jaz de Iomega, simples discos extraíbles un poco más grandes que los diskettes, capaces de almacenar 100 y 1024 MB, respectivamente.





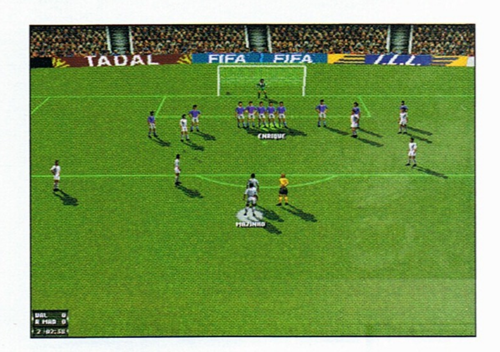


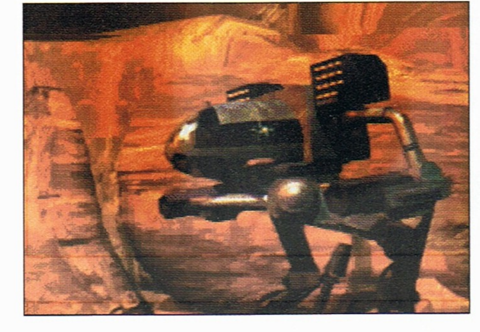
El avance tecnológico en los ordenadores y sus periféricos no dejó de crecer en el año 95. Buena prueba de ello fueron los nuevos procesadores Pentium y los Overdrive (1 y 4 respectivamente), el sonido tridimensional con uno de los principales representantes en la Vivid 3D (3), y los nuevos dispositivos de almacenamiento remobibles de Iomega, el Zip (5) y el Jaz (6) con capacidades para 100 y 1024 MB respectivamente. Tampoco hay que olvidarse de los dispositivos de realidad virtual adaptados a los PC, como lo constituyeron las gafas de R.V. Virtual I-Glasses (2).

EL AUGE DE LA TERCERA DIMENSIÓN

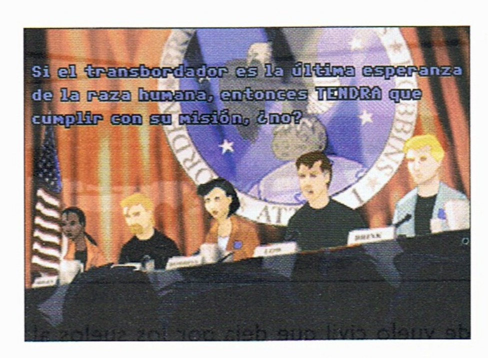
Los microprocesadores Pentium y las consolas de 32 bit fueron los dos acontecimientos fulgurantes que revolucionaron el diseño de los videojuegos, a lo largo del año que nos ocupa.
Los aburridos gráficos en dos dimensiones, pronto son sustituidos por brillantes perspectivas en 3D, que acercarán nuestros sentidos a la ansiada realidad.
Obviamente, los usuarios de la época ya estaban acostumbrados a utilizar gráficos tridimensionales en los simuladores de vuelo y los juegos de rol pero, gracias a la potencia de los nuevos micros, esta nueva perspectiva será aplicada a todos los géneros conocidos.
Ya desde los tiempos de las primeras máquinas recreativas, los programas en 3D han campado a sus anchas en todo tipo de hardware. «Battle Zone» de Atari, un arcade de tanques, impresionó a los jugadores del lejano 1980, con sus gráficos tridimensionales formados por líneas planas.
A mediados de los ochenta, la perspectiva isométrica reinaba en clásicos de 8 bit tan entrañables como «Ant Attack» (1983), «Knight Lore» (1985), o «Head over Heels» (1987). Sin embargo, la libertad de movimientos de la cámara no fue posible hasta la llegada de «Elite» (1985), un simulador espacial, o los antecesores de «Doom»: «The Sentinel» (1987) y «Driller» (1988), siempre con los polígonos planos y la lentitud de movimientos como divisa. Técnicas parecidas se utilizaban en las consolas, con conversiones de estos títulos o similares, si exceptuamos algunos cartuchos que aprovechaban la potencia de chips especiales, como el clásico Modo 7 de la Super Nintendo, ideado para hacer un "zoom" utilizando sprites –«F-Zero» (1991) o «Super Mario Karts» (1992)– o los clásicos «Silpheed» (1994) y «Virtua Racing» (1994) para MegaCD.
Dentro del mundo del PC, viejos dinosaurios de mediados de la década pasada, encabezados por «Starglider» o «Flight Simulator», dieron paso a verdaderas revoluciones, del pedigrí de «Wolfenstein 3D» (1993) y «Doom» (1994), donde los mencionados polígonos se adornaron con texturas aplicadas a las superficies planas.
La llegada de las consolas de 32 bit Sega Saturn y Sony PlayStation, puso en los hogares de medio mundo increíbles conversiones de las máquinas recreativas, como los juegos de lucha «Virtua Fighter» y «Toh Shin Den»; de carreras: «Ridge Racer» y «Daytona USA»; o arcades convencionales: «Panzer Dragoon».
La potencia de los Pentiums, y los recién creados APIs –herramientas– tridimensionales BRender y Renderware, antecesores del universal Direct3D, incluido en Windows 95, permitieron incorporar estas nuevas tecnologías a los ordenadores, con excelentes resultados de la talla de «FX Fighter» o «Screamer».
Estos primeros comienzos darán lugar a programas cada vez más sofisticados, y al nacimiento de las tarjetas aceleradoras 3D, que elevarán a la categoría de leyendas clásicos como «Quake», «Tomb Raider» o «Super Mario 64».
Estamos ante una nueva visión del software, que ha modernizado términos tan manidos como la adicción o la jugabilidad. Lo mejor de todo, es que esta vertiginosa carrera no ha hecho nada más que empezar...

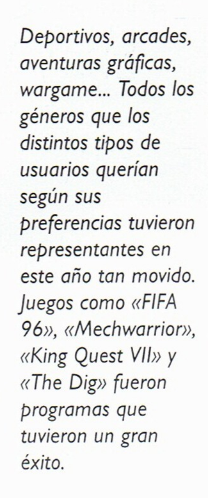




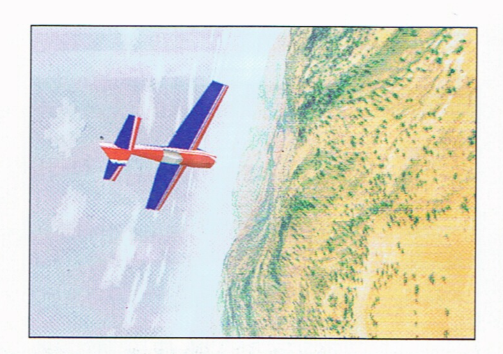


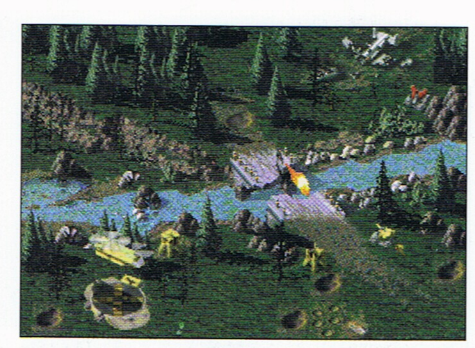




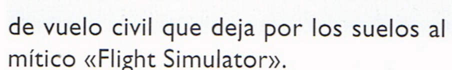

Deportivos, arcades, aventuras gráficas, wargame... Todos los géneros que los distintos tipos de usuarios querían según sus preferencias tuvieron representantes en este año tan movido. Juegos como «FIFA 96», «Mechwarrior», «King Quest VII» y «The Dig» fueron programas que tuvieron un gran éxito.

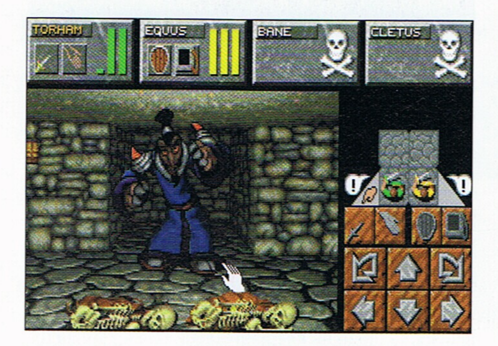
Los últimos títulos del año, exclusivos para CD-ROM, suponen el final anunciado de los diskettes. Videojuegos como «FIFA 96» de EA, el más jugable simulador de fútbol de la saga; «Mechwarrior 2» de Activision, un impresionante simulador de robots; «The Ultimate Doom» de id, la versión comercial de la primera entrega, más un nuevo episodio de regalo; o «King's Quest VII» de Sierra, una aventura gráfica de animación para niños, necesitaban los 650 MB de un CD-ROM para ofrecer lo mejor de sí mismos.
Idéntico argumento que el exhibido por «The Dig» de LucasArts, «Flight Unlimited» de Looking Glass, y «Command & Conquer» de Westwood Studios, tres reseñas ineludibles dentro de sus respectivos géneros.
La publicación de «The Dig» pone fin a una espera de casi cinco años, los que necesitó LucasArts para llevar a la práctica esta vieja idea de Steven Spielberg. La atractiva historia de un viaje intergaláctico acometido por tres exploradores, a la búsqueda de una civilización alienígena extinguida, destacó por su cuidada ambientación, aunque sus gráficos y animaciones en VGA ya se habían quedado anticuados. Sobre todo, si se comparan con las vistas fotorealistas en SVGA de «Flight Unlimited», un simulador











Arriba, a la izquierda, se puede ver una imagen de «Flight Unlimited». A su derecha, uno de los mejores juegos para ordenador de la historia, «Command & Conquer», que aún hoy disfrutan miles de aficionados a la estrategia en tiempo real. Abajo, a la izquierda, «AH-64D Longbow», un genial simulador del Apache Longbow. A su derecha, el esperado «Dungeon Master II», que hizo las delicias de los aficionados a los JDR.

de vuelo civil que deja por los suelos al mítico «Flight Simulator».

El último bombazo del invierno, es un "wargame" en tiempo real que se convertirá en el espejo sobre el que se reflejarán los programas de este tipo, en años venideros. «Command & Conquer» es ya toda una leyenda. El sistema de construcción de edificios era sencillo, pero variado. La multitud de vehículos y tropas, y la tensión que provoca la ausencia de turnos, ya que el enemigo podía atacar en cualquier momento, sirvieron para dar a conocer al público un género, hasta ese momento, minoritario. Sus opciones multijugador, –red y modem–, aún no soportan la opción de jugar a través de Internet, pero esto quedará arreglado en las actualizaciones.

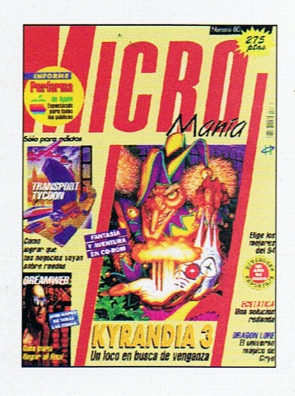
El gran "boom" de las comunicaciones telefónicas está todavía por llegar. Aún así, algunas empresas como Teleline o Game Connection ya han comenzado a ofrecer servicios on-line. Desde mediados de año, ya existía en Barcelona un café restaurante conectado a Internet.

Todas estas innovadoras propuestas nos son más que un pequeño anticipo de lo que avecina en meses posteriores: el término ordenador "personal" está a punto de perder su significado, al poder compartir experiencias con personas de todos los lugares del mundo.

Un nuevo periférico, el modem, parece preparado para entrar en escena a lo grande. Afortunadamente, nadie va a ser capaz de impedírselo.



Las Portadas



1995 fue un año muy especial dentro de la particular historia de Micromanía. El primer número del año, el 80, es también el encargado de cerrar la Segunda Época de nuestra andadura. «The Legend of Kyrandia III» se convierte así en el protagonista de la última portada de la, hasta ese momento, revista más grande del mundo. El Megajuego del mes recayó en el controvertido «Creature Shock». Otros contenidos destacados son el informe con los mejores programas del 94, o los Patas Arriba de «DreamWeb» y «Ecstatica».

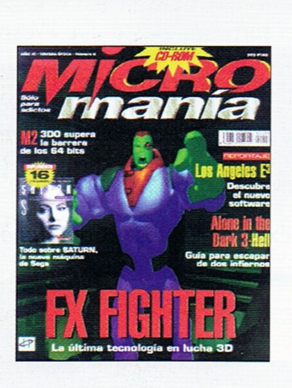
Decir adiós a una época es dejar atrás recuerdos, temáticas, y viejas ideas, para volver a ilusionarse con nuevos retos.

Con esa intención nació el número 1 de la Tercera Época, que recuperaba el formato tradicional de los primeros años de Micromanía, pero con muchas más páginas, y nuevas secciones. «Full Throttle», del que ofrecíamos pantallas en exclusiva mundial, fue el encargado de darnos la bienvenida. Ya en páginas interiores, varios reportajes especiales ofrecían dos interesantes entrevistas con Richard Garriott y Dennis Hopper, protagonista de «Hell». Las nuevas apuestas se centraban en las secciones Cartas al Director; El Club de la Aventura, un nuevo espacio dedicado a los miles de incondicionales de las aventuras gráficas; y El Sector Crítico, el lugar ideal para poner al descubierto las grandezas y miserias del panorama lúdico-informático.

Otra sorpresa de esta nueva etapa fue el suplemento de 16 páginas incluido en distintos números a lo largo del año. Entre ellos, sobresalían los certámenes Imagina 95 –número 2– y ART Futura 95 –número 10–, o las consolas Sega Saturn –número 6– y Sony PlayStation –número 8–.

No menos inolvidable fue el ejemplar de Junio. Por primera vez, junto a la revista, se regalaba un CD-ROM repleto de demos, previews, y trailers de películas. Este primer CD incluía programas tan apetecibles como «NBA Live 95», «Hi Octane» o «MundoDisco» para PC, y «Super Wing Commander» para Mac, junto a un reportaje de las nuevas consolas de 32 bit, y trailers de las películas «Casper» y «Batman Forever». Un mes después, repetíamos novedad al incluir un CD dedicado en exclusiva a las aventuras gráficas: comentarios, vídeos, demos y soluciones de los 55 programas más importantes del género.

La nota divertida de la temporada queda patente en periféricos tan curiosos como un palo de golf, una guitarra, y un bate de béisbol, o la originalidad de algunos anuncios de juegos, analizados debidamente en sendos reportajes que engalanaban el último ejemplar del año, cargado de buenos recuerdos.



El Cuadro de Honor





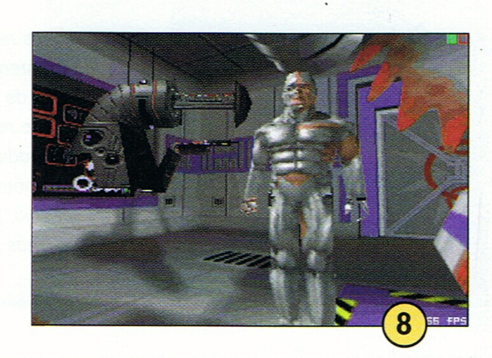




L A S Ú P E R



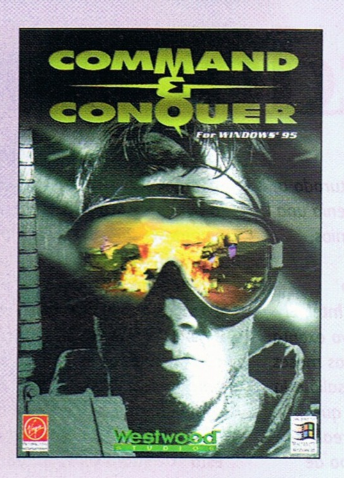
A veces, una simple decisión considerada "poco trascendente", puede cambiar el futuro del software. Bastó que Westwood Studios sustituyese el tradicional sistema de turnos por la acción en tiempo real, para convertir un clásico "wargame" en todo un éxito de ventas. «Command &





E S T R E L L A





Conquer» no sólo puso de moda este tipo de programas, sino que también sentó las bases de los futuros juegos de estrategia, durante los próximos años. El interminable número de clónicos y continuaciones, deben entenderse como un tributo a un verdadero triunfador.



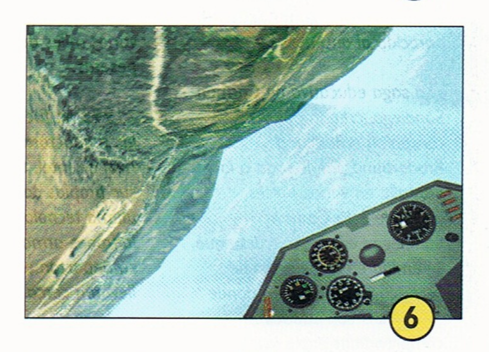
9



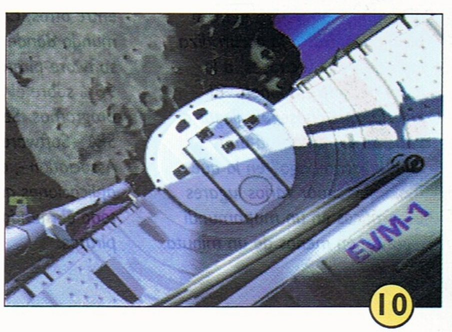
2



4



6



10

La irrupción de Sega Saturn y Sony PlayStation en el mercado, pone de nuevo en el candelero a las casi olvidadas consolas. No obstante, títulos como «Screamer» y «FX Fighter» demuestran que, cualquier cosa que puedan realizar estas máquinas, también puede llevarse a cabo en un PC.

1.- Fade to Black.
Delphine Software.
2.- Command & Conquer.
Westwood Studios.
3.- Magic Carpet.
Bullfrog.
4.- Virtua Fighter Remix.
Sega Saturn.
5.- Ridge Racer.
Sony PlayStation.
6.- Flight Unlimited.
Looking Glass Tech.
7.- Screamer.
Graffitti.
8.- Bioforge.
Origin.
9.- FX Fighter.
Argonaut.
10.- The Dig.
LucasArts.



El anecdotario

El software femenino, la alta incidencia de la piratería, o el famoso "bug" del procesador Pentium, fueron algunos de los temas más comentados entre los aficionados a la informática, a lo largo de 1995. Carecen de la importancia histórica de otros sucesos ya comentados, pero no por ello merecen ser olvidados, aunque los reservemos para la última página del capítulo.

- GoldenImage es, sin duda, una de las compañías más innovadoras de la historia. No en vano, se dedica a diseñar productos que alivian el cansancio de los usuarios de ordenadores. Entre sus productos estrella presentados en 1995, destacaban «Foot Rest», una especie de plato con dos pequeñas bolas que se situaban debajo de los pies, para producir un relajante masaje, y «Eye Massager», unas gafas que, aplicadas a los ojos, producían un efecto relajante, también mediante un sistema parecido al anterior.

- La saga educativa de Carmen Sandiego, creada por la compañía americana Broderbund, fue llevada a la pantalla en varios países. «¿Dónde está Carmen Sandiego» era un concurso que se emitía en La Primera de Televisión Española, en donde tres chicos con edades comprendidas entre los diez y doce años competían entre sí para encontrar a la escurridiza ladrona y sus secuaces, a lo largo de todo el planeta. El jugador que conseguía llegar al final, se enfrentaba a una "ronda relámpago" en la que tenía que situar varios lugares geográficos en un mapamundi gigante, en menos de un minuto. Si lo lograba, había capturado a Carmen Sandiego y obtenía una buena cantidad de premios.

- La aparición del nuevo procesador Pentium de Intel, el oficioso "586", no estuvo exenta de polémicas. A los pocos meses de su puesta en venta, salió a la luz un tremendo "bug" que impedía al procesador realizar correctamente cierto tipo de operaciones matemáticas. Intel reaccionó de forma inmediata, sustituyendo gratuitamente los procesadores ya vendidos. El desliz le costó a la compañía varios miles de millones de pesetas.

- 1995 no fue un gran año para las productoras de CPU. Cyrix, rival de Intel, tuvo que sufrir en sus propias carnes el robo de su ultima tecnología: cuatro ladrones armados entraron en su departamento de test y se llevaron cerca de 10 000 chips.

- Seguida por España y Taiwán, entre otros, China era el país del mundo donde se usaba más software pirata, con una tasa del 98% sobre el total de programas. Según fuentes de la SPA –Software Publishers Association–, el 49% de las aplicaciones que se utilizaron en todo el mundo en 1994, eran piratas.

- Games for Her, una división de la compañía American Laser Games, autora del conocido arcade de puntería «Mad Dog McCree», sorprendió a propios y extraños con la puesta en venta de «McKenzie & Co», el primero de una serie de juegos "sólo para mujeres". Al estilo de series como «Sensación de Vivir» o «Salvados por la Campana», esta "aventura social interactiva" permitía a las chicas de todas las edades vivir situaciones parecidas a las de la vida real, gracias al uso del vídeo a pantalla completa. Ligar, maquillarse o elegir la ropa, eran algunas de las tareas que había que realizar correctamente, para avanzar en el juego.

- El mundo de la informática siempre ha sido un lugar abonado para estafadores sin escrúpulos. En varias revistas del sector una empresa llamada Checkpoint, afincada en Tarrasa (Barcelona), ofrecía un pack de 60 CDs con títulos del calibre de «Day of the Tentacle», «The 7th Guest» o «Sim City 2000» al módico precio de 18 900 pesetas. Los infelices compradores pudieron comprobar asombrados cómo, a vuelta de correo, los 60 CDs se convertían en un saco de arena.

1996

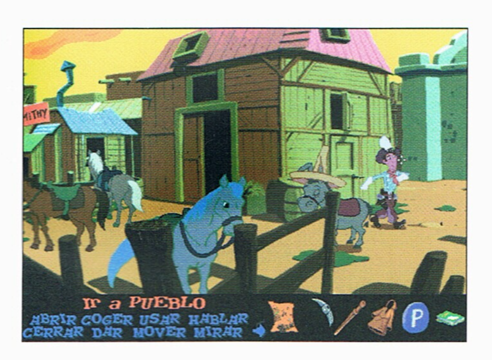


Capítulo 9

EL FENÓMENO INTERNET

Ninguno de los "gurús" informáticos que, durante años, han profetizando sobre el futuro de la informática, había previsto un mundo dominado por una telaraña de ordenadores conectados a través de la línea telefónica. Internet irrumpe con fuerza en todos los ámbitos de nuestra vida, cambiando para siempre el modo de utilizar un ordenador.

A una menor escala, las tarjetas aceleradoras 3D también aportan su granito de arena, pues ofrecen nuevos entornos gráficos hasta hace poco considerados inalcanzables. La carrera hacia el nuevo milenio ha comenzado.



1.996 fue un gran año para el software lúdico, sobretodo para el español, como lo demostró la fantástica aventura de Revistronic, ambientada en el lejano Oeste, «3 Skulls of the Toltecs».





esulta complicado entender cómo un proyecto militar considerado alto secreto, puede acabar convirtiéndose en el sistema de comunicación mundial más revolucionario de la década.

Internet nació en 1.969 con la intención de mejorar las comunicaciones en tiempos de guerra, cuando la destrucción de una centralita telefónica podía dejar incomunicado al mismísimo Pentágono.

El Departamento de Defensa de los Estados Unidos ideó un sistema de redes formado por nodos, con la particularidad de que cada uno de estos enlaces podía conectarse y desconectarse libremente, sin afectar al resto de la red. Así nació ARPA Internet, el embrión de lo que después se conocería como la Gran Red.

Tras el fin de la Guerra Fría y el uso de los satélites, los militares dejaron de interesarse por Internet, cediendo su uso a las universidades y los centros científicos. Durante años, Internet subsistió de espaldas al gran público, hasta que, en 1.989, el Centro Europeo de Investigación inventó un método para transmitir hipertexto –enlaces a páginas relacionadas, dentro de una página– a través de Internet. Este sistema permitió crear un método sencillo de acceder a todo tipo información, lo que desembocará en el nacimiento, en 1.991, de WWW –World Wide Web–, un gran escaparate capaz de mezclar texto, imágenes y sonido para crear páginas virtuales de todo tipo, accesibles desde cualquier parte del mundo.

Ya sólo faltaba desarrollar las herramientas necesarias para que el mayor número de personas pudieran acceder a este nuevo microuniverso. Puesto que el primer "browser" o navegador, «NSCA Mosaic», creado por la Universidad de Illinois en 1.993, y el posterior «Netscape», así como los gestores de correo electrónico más básicos eran gratuitos, millones de personas en todo el mundo pudieron penetrar en la Gran Red, sin necesidad de realizar una gran inversión. El abaratamiento de los modems, y la creación en España de la red nacional Infovía, que permite acceder a Internet desde cualquier lugar del país, al precio de una llamada local, sirvieron para acercar a los usuarios españoles al fascinante mundo de las Autopistas de la Información.





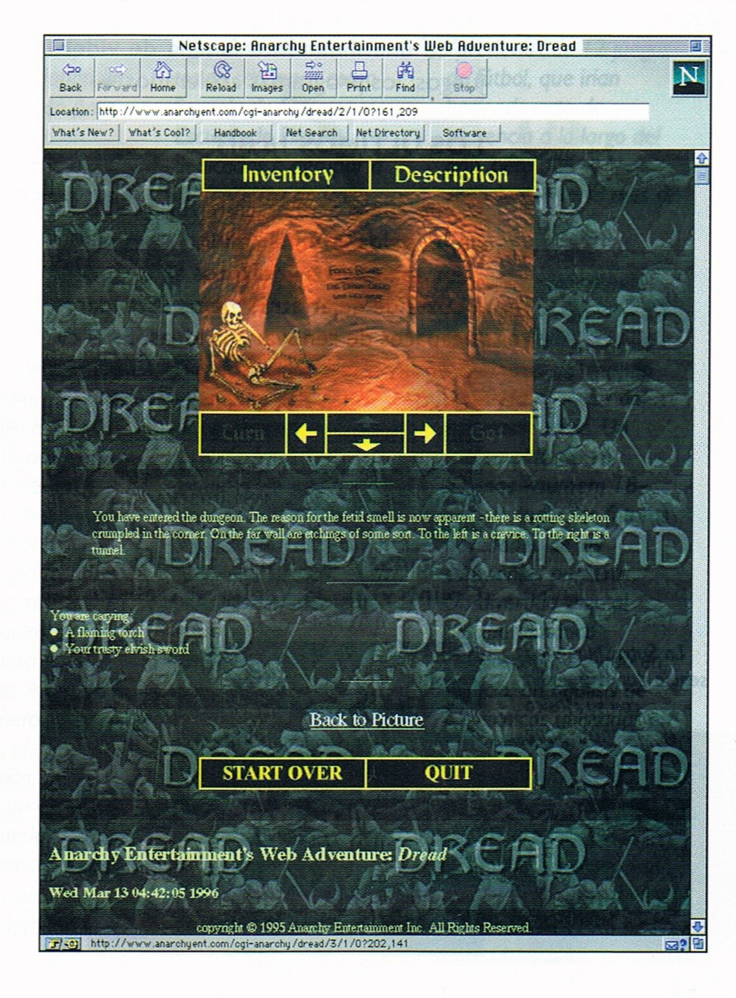


La nueva moda de estar conectado todo el día a Internet, daría a más de uno quebraderos de cabeza sobre esta nueva diversión, con unas posibilidades hoy día todavía no explotadas al máximo.

El resto, fue fácil: poco a poco, empresas, universidades, instituciones, asociaciones, compañías de software, periódicos, o particulares, empezaron a crear sus propias páginas en Internet, provocando el nacimiento de una nueva cultura, de la que ni los propios videojuegos podrán escapar. Muy pronto, todos los nuevos títulos incluirán una opción para jugar partidas multijugador a través de Internet.

Otro de los acontecimientos destacados de 1.996 es el definitivo dominio de los programas en 3D. La influencia de títulos como «Doom», «Virtua Fighter» o «Ridge Racer» ha sido tan grande, que todas las compañías, tanto de ordenadores como de consolas, se lanzan a la creación de algún título en este formato. Sólo algunas conseguirán el ansiado objetivo de atraer a los usuarios.

No tiene que pasar mucho tiempo para que las herramientas de creación de entornos tridimensionales, los APIs Brender, Renderware, OpenGL, o Direct 3D, choquen con las limitaciones de los procesadores Pentium. Al tratarse de la única CPU existente dentro de un PC, debe reservar la mayor parte de su potencial

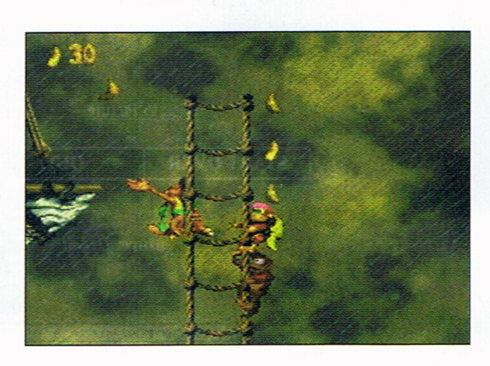


para controlar el resto de tareas ajenas a la generación de los gráficos.
Éste es, pues, el momento propicio para que las primeras tarjetas aceleradoras 3D vean la luz. Ellas dotarán a los ordenadores compatibles de las mismas posibilidades técnicas que las consolas de última generación.
Gráficos mucho más detallados, movimientos más suaves y, por tanto, una mayor jugabilidad, son sólo la punta de lanza de una inminente familia de videojuegos: los programas acelerados.

LOS ÚLTIMOS 16 BIT

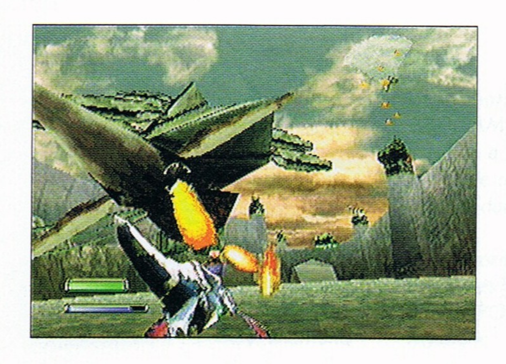
Como suele ocurrir cada vez que su sube un peldaño en el camino de la evolución, los nuevos adelantos se producen a costa de dejar atrás viejos estándares, incapaces de renovar sus ideas. Es el caso de las clásicas consolas de 16 bit, Super Nintendo y Sega Mega Drive. Tan sólo la máquina de Nintendo seguirá en el mercado unos meses más, gracias al balón de oxígeno suministrado por la versión para esta consola del mítico «Doom», y el clásico «Donkey Kong Country 2», la vuelta al trabajo del simpático chimpancé Diddy. Esta vez llegó acompañado de su amiga Dixie, cuyas habilidades complementarias –volar utilizando su coleta, o lanzar a Dixie lo más lejos posible–, eran vitales para recoger el mayor número de plátanos y superar los enrevesados niveles plagados de las típicas trampas presentes en todos los arcades de plataformas.
Sin duda, un gran programa, aunque lejos de los nuevos desafíos suministrados por las descomunales Sega Saturn y Sony PlayStation. Ésta última descollaba con CDs de la talla de «Adidas Power Soccer», un divertido arcade futbolero; «Battle Arena Toh Shin Den 2», más luchas a muerte con espadas; o «Resident Evil», una terrorífica videoaventura en la línea de «Alone in the Dark». Lejos quedan ya los tiempos en los que las consolas sólo ofrecían arcades, juegos deportivos y JDRs.
Mientras tanto, los creadores de Sonic seguían empeñados en invertir todos sus esfuerzos en las conversiones de su serie Virtua, con memorables resultados como «Virtua Cop», un arcade 3D de puntería, a la caza y captura de los más terribles criminales, y «Virtua Fighter 2»,

La Super Nintendo seguía dando marcha con su clásico «Donkey Kong Country 2», mientras los juegos de lucha empezaban a reinar en las consolas de nueva generación, como lo demostró «Toh Shin Den».











nuevos combates de artes marciales con gráficos más detallados, y luchadores más habilidosos. Otros éxitos de Saturn son «Alien Trilogy», otro heredero de «Doom» ambientado en la famosa película del mismo nombre –también convertido para PlayStation y, posteriormente, para PC–; y «Panzer Dragoon 2», el regreso del mítico dragón, en escenarios aún más largos y trabajados.

La creciente importancia del PC, dentro del mercado lúdico, queda patente con la creación del sello Sega PC. A partir de este año, la compañía nipona comenzará a convertir todos sus grandes éxitos al entorno de los compatibles. Si bien los primeros intentos –«Comix Zone» y «Ecco the Dolphin»– no fueron muy bien recibidos, pues se trataba de arcades anticuados, todo cambió con el aterrizaje de «Sonic PC», la vuelta del mítico erizo, por primera vez versionado a un ordenador y, sobre todo, el genial «Virtua Fighter», conversión perfecta de la recreativa, superior incluso al CD de Saturn.

No sólo los ordenadores ven enriquecer su catálogo de software: también los grandes éxitos de PC, como los inminentes «Quake» o «Tomb Raider», sufrirán las modificaciones oportunas para trasladarse al competitivo mundo de las consolas. Éste es el inicio de una relación de amistad entre sistemas de juego hasta hace poco considerados antagónicos. Ambos bandos saldrán tremendamente beneficiados.



Los dispositivos de Realidad Virtual se hacían cada vez más sofisticados, como lo llegó a demostrar el casco de Realidad Virtual VFX 1.





El software español parece resurgir en el 96, y prueba de ello fueron «Los Justicieros» de Dinamic Multimedia, y «Speed Haste» de Noria Works.

EL RESURGIR DEL AVE FÉNIX

Si la variedad de títulos es una buena noticia para los aficionados de todo el planeta, ésta fue aún mejor para los juegoadictos nacionales. ¿La razón? Pues, ni más ni menos, que el tímido, aunque firme resurgimiento del software patrio, precisamente en el momento más inesperado, cuando las técnicas avanzadas de desarrollo de videojuegos, reservadas a los grandes equipos de programación, imponen su ley.

Al tradicional legado deportivo de Dinamic –«PC Basket 4.0» y «PC Selección Española Eurocopa 96»–, o el espectacular arcade de puntería «Los Justicieros», basado en la máquina recreativa del mismo nombre, hay que unir el nacimiento de dos nuevas casas de soft: Noria Works, con «Speed Haste» y «Trauma», y Revistronic, autora de «3 Skulls of the Toltecs».

«Speed Haste», un espectacular simulador de coches, en dos variedades, rally y Fórmula 1, sirve como ejemplo de que algo estaba cambiando en el software español. «Speed Haste» utilizaba los más modernos trucos de modelado en 3D –render en tiempo real, luces y sombras, mapeado de texturas– para sorprender al espectador. «Trauma», por contra, era un curioso "shoot'em up" espacial con perspectiva aérea, que incluía todos los clichés y virtudes de este tradicional subgénero.

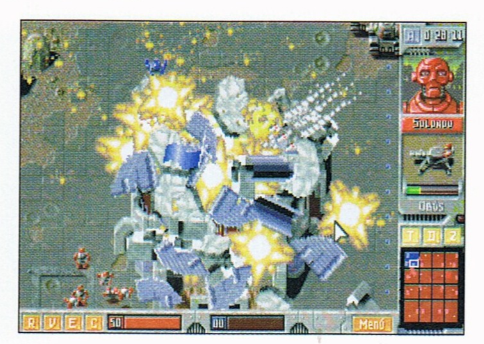
Más en la línea de las producciones americanas, «3 Skulls of the Toltecs» también consiguió llamar la atención de todos los seguidores de LucasArts, al descolgarse con una sólida aventura gráfica ambientada en el Oeste. Revistronic hizo un gran trabajo al adornarla con unas excelentes animaciones basadas en los dibujos animados, un doblaje fantástico, y un sinfín de puzzles de dificultad alta.

Son tan sólo tres destellos de algo mucho más grande que todavía está por llegar, tal como quedará confirmado en años venideros.

Las producciones nacionales son todavía demasiado escasas para colmar todos los gustos de los usuarios, por eso multitud de novedades provenientes de otros países –Estados Unidos, Reino Unido y Francia, principalmente– estaban preparadas para satisfacer los paladares más exquisitos.



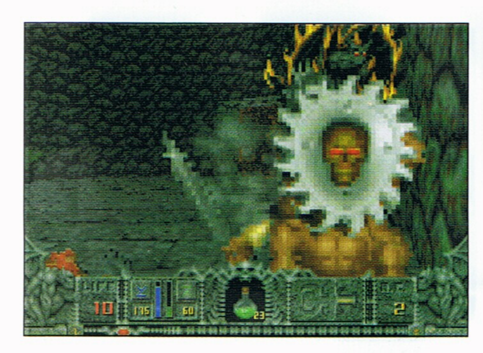




LucasArts dio a sus fans la segunda parte de «Rebel Assault», basado en la trilogía «Star Wars», y mientras aparecía uno de los programas de estrategia más desquiciantes de todos los tiempos «Z».

Los incondicionales de la acción destrozaron algunos joysticks con arcades de la suficiencia de «Rayman» de Ubi, un original plataformas; «Rebel Assault II» de LucasArts, la perfecta combinación del vídeo digital y la adicción más endiablada, ambientado en el irresistible universo de «Star Wars»; «Earthworm Jim 1 y 2» de Shiny, dos de los mejores arcades de plataformas de los últimos tiempos, reunidos en un único paquete; «Fire Fight» de Epic, otro "matamarcianos" de elevada calidad técnica, y «Hexen» de Raven, toda la versatilidad del motor de «Doom» aplicado a un escenario medieval.
En la acera opuesta a la rapidez de reflejos, se encuentran los programas de estrategia. Arrastrados por la marea del triunfo de «Command & Conquer», todas las subramas del género –estrategia por turnos, wargames, etc.–, recibieron un importante impulso, que desembocó en la publicación de sagas, hasta ese momento, minoritarias. Por ejemplo, «Panzer General II» –en España, porque fuera de nuestras fronteras se llamó «Allied General»– y «Fantasy General» de SSI, dos mitos dentro de los wargames tradicionales; «Warhammer» de Mindscape, una deliciosa recopilación de batallas medievales en tiempo real inspiradas en el clásico juego de tablero; «The Settlers 2» de Bluebyte, el típico desafío de colonización y conquista elevado a su máxima expresión; «Z» de The Bitmap Brothers, un divertido juego de soldaditos en el que la rapidez de pensamiento era vital para no perder la posesión de los territorios; y sobre todo, el inimitable «Civilization II» de Microprose, seguramente, el mejor programa de estrategia de todos los tiempos.
El genio creador de Sid Meier, capaz de recopilar en un sólo título los elementos, a priori, más aburridos –como la gestión de una compañía ferroviaria en «Railroad Tycoon»– y convertirlo en un éxito de ventas, dedicó varios años de su vida a recrear la Historia de la Humanidad en este impresionante ejemplo de meticulosidad, obsesión por alcanzar la perfección, y realismo. «Civilization II» nos proponía algo tan visceral como tomar el mando de una tribu de hombres prehistóricos, y dirigir su evolución hasta conseguir colonizar la galaxia Alfa Centauro. Tal como se puede suponer, no era una tarea fácil: había que construir ciudades,





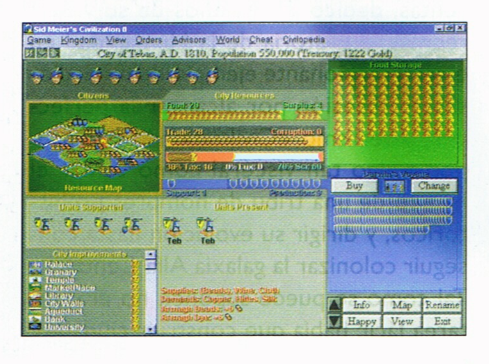
Los juegos de rol para ordenador siguen siendo escasos, y los que salen a la luz tienen una más que dudosa calidad que siguen sin llamar la atención de aquellos a los que los JDR no les causa sensación.

carreteras, medios de transporte, planificar la economía, y armar un ejército para defenderse de las civilizaciones enemigas, o conquistarlas, según las inclinaciones militares de cada jugador. A medida que se iban realizando correctamente estas tareas, los científicos descubrían nuevos avances, que daban lugar a otras unidades, edificios y, en definitiva, nuevas opciones capaces de cambiar por completo el desarrollo de la partida.

Pese a seguir el clásico sistema de turnos, «Civilization II» se convirtió en uno de los programas más vendidos de la historia, dejando en evidencia a todos aquellos programadores empeñados en dotar a sus programas de los últimos adelantos gráficos y sonoros.

El rol a la antigua usanza también despertó de su letargo, con la segunda parte del clásico «Dungeon Master» de FTL, o el largamente esperado «Stonekeep» de Interplay. Ambos decepcionaron un poco, al tratarse de meros "remakes" de clásicos ya completamente olvidados, como el mencionado «Dungeon Master» o la serie «Might & Magic». Algo parecido ocurre con «Anvil of Dawn» de New World Computing. El universo de los JDRs se encuentra en su momento más bajo, al no ofrecer las suficientes innovaciones como para atraer a todos aquellos que no eran fanáticos de este tipo de juegos.

Otro género que no vive sus mejores momentos es la aventura gráfica. Buenos



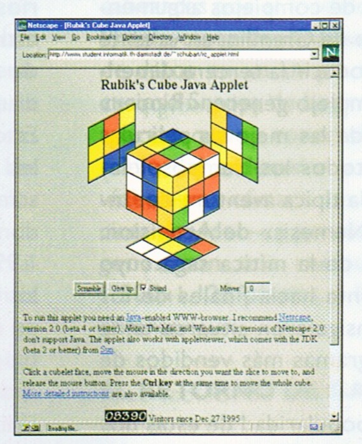




Juegos On Line
El mundo como escenario

Hasta la llegada de Internet, los juegos multijugador nunca habían captado la atención de los aficionados, contemplándose como una opción más dentro de un programa diseñado primordialmente para ser jugado por un único jugador.
Si exceptuamos los simuladores deportivos, más avanzados en este apartado, el resto de programas debían conformarse con dejar participar a los ansiosos jugadores por turnos, a pantalla dividida o, en un alarde de sofisticación –y sólo para videoadictos pudientes–, a través de una red LAN.
La posibilidad de jugar a través de Internet abrió un nuevo mundo de continuos desafíos a los jugadores competitivos, y echó por los suelos los argumentos de todos aquellos que consideraban a los videojuegos como los mayores enemigos de la diversión en grupo.
Frente a la conexión por modem, sólo acta para dos amigos que vivan en un área cercana –a no ser que estén dispuestos a pagar una astronómica factura de teléfono–, las partidas a través de Internet permiten participar a jugadores de todo el mundo por el precio de una llamada local, es decir, apenas 150 pesetas la hora.

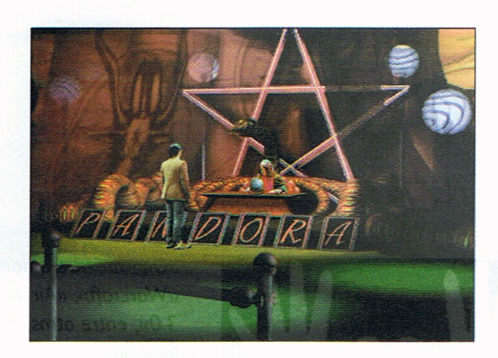


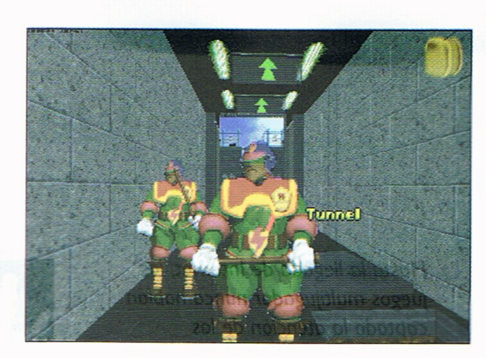




«Doom», «Command & Conquer», «Warcraft», «Air Warrior» o «Falcon 3.0», entre otros, fueron algunos de los primeros juegos que aceptaban esta opción. Ellos generaron multitud de torneos, alianzas, y competiciones a lo largo de todo el mundo.
Pero, ésta es sólo la punta del iceberg de las inmensas posibilidades de Internet. A través del servicio WWW –World Wide Web–, es posible acceder a millones de páginas plagadas de imágenes, sonidos y textos, con todo tipo de información relacionada con los videojuegos: noticias, trucos, soluciones, demos, comentarios, publicidad de las compañías, concursos, software shareware...
También destacan las charlas en línea con personas de todo el mundo, mediante servicios de "chat", o los grupos de noticias o "newgroups", ideales para conocer e intercambiar información con miles de personas, sobre un tema en particular. Un sinfin de opciones que han llegado a crear un nuevo lenguaje, una cultura propia, a la altura de otras manifestaciones sociales, como la música o los deportes: la cultura del Ciberespacio.

Las aventuras también tuvieron sus representantes en este año, como lo demostraron la segunda parte de «Darkseed», y un intento de cambiar el aspecto de las mismas, con «Normality».



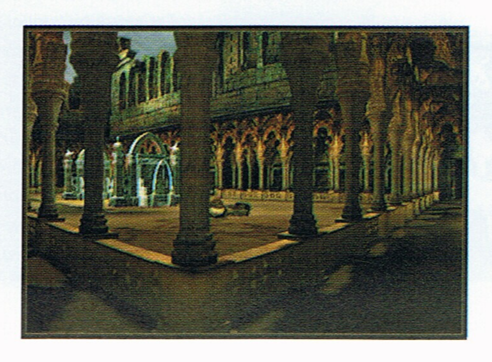


programas como «Darkseed II» y «I Have no Mouth and I Must Scream» de Cyberdreams, dos historias de terror para adultos dotadas de complejos argumentos; «Normality» de Gremlin, un valiente intento por introducir la tercera dimensión en este complejo género; «Ripper» de Take 2, una de las mejores películas interactivas de todos los tiempos; «Fable» de Telstar, la típica aventura de fantasía; o «Zork Nemesis» de Activision, la resurrección de la mítica saga cuyo origen se remonta hacia finales de los años 70, no consiguieron situarse en la lista de los programas más vendidos de la temporada.

El descenso de popularidad de estas dos formas de entretenimiento, consideradas imprescindibles años atrás se debe, en parte, a que no han sabido asimilar ni las nuevas técnicas ni los gustos de los usuarios, cada vez más deslumbrados por la estrategia en tiempo real, y la adopción de perspectivas tridimensionales mediante polígonos texturados.

Esto no representa ningún problema para los simuladores de vuelo, pues es precisamente en el uso del espacio en 3D en donde basan la razón de su existencia.

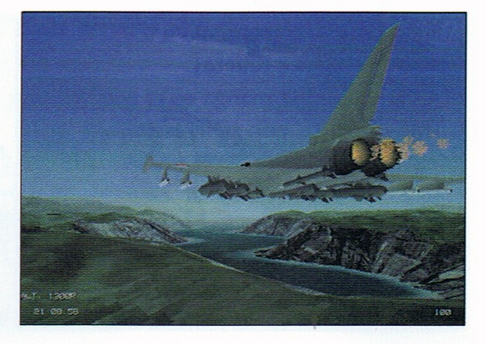
1.996 quedó grabado en la memoria de los pilotos virtuales de helicópteros: nada menos que tres simulaciones de estos aparatos provocaron un buen empacho entre sus fans. «Apache Longbow» y «Hind» de Digital Integration, así como «AH-64D Longbow» de EA, recreaban









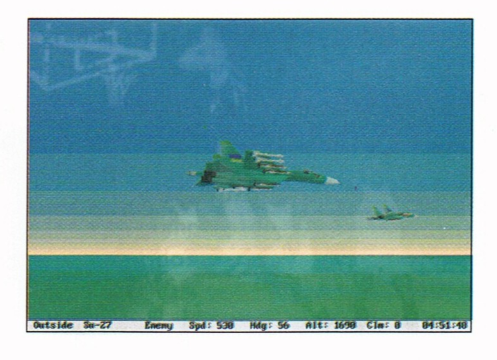


con gran maestría las difíciles maniobras de estas máquinas.

También los aviones convencionales vieron aumentar el parque de modelos simulados. «Su-27 Flanker» de SSI, basaba su potencial en la pureza de las maniobras aeronáuticas del avión ruso del que tomaba el nombre, frente a la mediocridad de los paisajes. Otros, como «F-22 Lighting II» de Novalogic, dejaban a un lado el realismo para deleitarnos con las visiones fotorealistas de los diversos países que podíamos visitar.

Tan sólo un elegido fue capaz de aunar lo mejor de estas dos tendencias: «EF 2000» de DID. Todas las virtudes y el gusto por el detalle de esta impresionante joya del combate aéreo pueden resumirse diciendo que llegó a ser utilizado por las Fuerzas Aéreas Británicas –la popular RAF– para entrenar a sus pilotos. Y es que «EF 2000» exigía la destreza de un verdadero profesional de la aviación para poder completar las misiones y campañas ambientadas en los áridos fiordos y estepas heladas de Noruega y Suecia. Casi cuatro millones de kilómetros perfectamente detallados, en donde el jugador sólo era un pequeño peón en el tablero de una guerra futurista, iniciada por los rusos al invadir los dos mencionados países nórdicos, con la "sana" intención de crear una nueva Unión Comunista. El único desliz fantasioso del más realista simulador de los últimos tiempos.





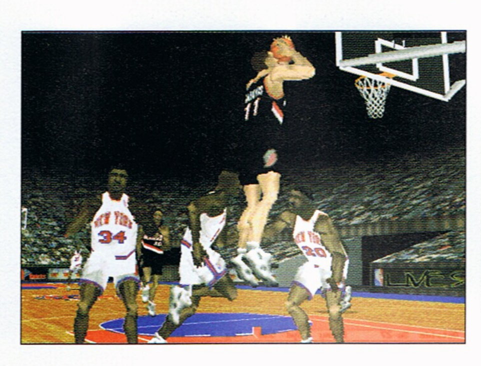
Junto a estas líneas podemos ver el auge de los simuladores de vuelo, con «AH-64D Longbow» y «SU-27 Flanker», de halicóptero y avión respectivamente, pero el verdadero líder fue el «EF 2000».



UNA NUEVA MODA

Sin prisa, pero sin pausa, todos y cada uno de los subgéneros existentes en el mundo de los videojuegos se rinden a la supremacía de las tres dimensiones. Ninguna compañía con aspiraciones de fama y gloria escapará a su influencia.
No todas consiguieron abandonar los tediosos gráficos en 2D sin sufrir algún que otro bapuleo de la crítica. Pero, al menos, un buen puñado de ellas alcanzaron el beneplácito de los aficionados. Playmates presentó «Battle Arena Toh Shin Den», una buena conversión del mito de la PlayStation para compatibles; Anco y Gremlin deleitaron con sus simuladores de fútbol «Kick Off 96» y «Actua Soccer»; Origin y el eterno «Wing Commander IV» representan la culminación del vídeo digital entremezclado con unas buenas dosis de batallas espaciales; Graffitti, la compañía italiana especialista en los arcades de rallys, hizo lo propio con «Screamer 2»; igual que EA y sus «NHL Hockey 97», «NBA 97» y «FIFA 97», tres impresionantes simuladores deportivos –sobre todo el primero de los comentados–.
Todos ellos quedaron ensombrecidos por los que pueden considerarse los grandes valedores de esta nueva tendencia: «Formula I Grand Prix 2» de Microprose; «Quake» de id, «Duke Nukem 3D» de Apogee; y «Tomb Raider» de Core Design.

EA Sports volvió a dar la campanada en cuanto a calidad se refiere en sus nuevos simuladores deportivos, «FIFA 97», «NBA 97» y «NHL 97», todo un lujo al alcance de los fanáticos de estos juegos.









Los fabricantes de Hardware vieros cómo se les abría un nuevo mercado ante la demanda de las tarjetas aceleradores 3D, y más aún cuando los diseñadores de software lúdico lo empezaron a incluir en sus preferencias de programación las excelencias que les brindaban dichas tarjetas.

Tras numerosos retrasos, falsas salidas y continuos desmentidos, por fin, la segunda parte del mejor simulador de Fórmula 1, vio la luz en el verano del 96. El hecho de que «Formula 1 Grand Prix 2» fuese infinitamente mejor que el anterior no fue ninguna sorpresa para nadie. El insigne Geoff Crammond, creador de la serie y autor de otros grandes éxitos como «The Sentinel», mejoró la inteligencia artificial, añadió el mapeado de texturas y el sombreado Gouraud, para hacernos creer que realmente estábamos contemplando una retransmisión televisiva, en vez de un simple juego de ordenador.

El mismo efecto óptico causo el impresionante «Quake», frente a su antecesor, «Doom». El juego más avanzado, técnicamente, de la toda historia, mandó al ostracismo a los sprites incluidos en todos los arcades en primera persona, para dar vida a un pavoroso universo medieval mediante polígonos texturados, que permitían observar a los enemigos desde todos los ángulos. Las ya inevitables opciones de jugar a través de Internet, en red o mediante cable, los editores de niveles, o la posterior versión acelerada del programa, plagada de impresionantes efectos de luz, convirtieron a «Quake» en el rey de los arcades en primera persona.

Mucho menos avanzado tecnológicamente, pues aún utilizaba los anticuados sprites, era «Duke Nukem 3D». Esto quedaba compensado por una colección de divertidos detalles –posibilidad de destrozar casi todo el decorado, cámaras ocultas, reflejos en los espejos, etc.–

que atrajeron sin remedio a los amantes de las emociones fuertes.

El último as en la manga es el gigantesco «Tomb Raider», con su irresistible protagonista, Lara Croft, en primer plano. «Tomb Raider» gozaba de innumerables cualidades necesarias para convertirse en el programa del año: novedosa concepción de la tercera dimensión, al presentar al protagonista en la pantalla, extensos mapeados, paisajes idílicos bellamente decorados, movimientos reales recreados mediante técnicas de "motion capture"... Todas fueron eclipsadas por la atracción fatal y la personalidad de la provocativa protagonista, Lara Croft. Nunca un personaje salido de la nada, ha alcanzado tanta popularidad a nivel mundial, en tan corto espacio de tiempo.

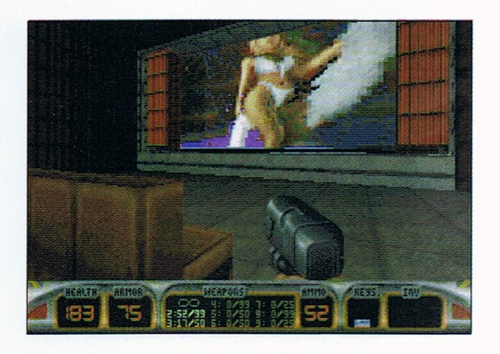
A las pocas semanas de su presentación, Lara ya ocupaba las portadas de revistas y publicaciones ajenas a los videojuegos, e incluso el popular grupo de música pop U2, la utilizó en sus conciertos.

Lo cierto es que era una delicia controlar los designios de Lara, en las diversas excavaciones arqueológicas que debía recorrer. Armada con todo tipo de pistolas y escopetas, se enfrentaba a la fauna local y a los arqueólogos sin escrúpulos que se



Dado el auge que en los últimos años ha tenido el CD-ROM, 1.996 hizo que las compañías crearan las primeras unidades capaces de grabar CDs, como hizo la famosa compañía Philips al lanzar su CD-R 2600 capaz de almacenar 650 MB en un CD virgen.







Duke Nukem vio cómo se transfromaba su aspecto de las dos a las tres dimensiones, pero la verdadera heroían del año fue Lara Croft y su actuación en «Tomb Raider».

interponían entre ella y las tres piezas de un medallón de ocultos poderes, capaz de cambiar el futuro del mundo.

Una de las características comunes a estos cuatro "cracks", es que necesitaban un ordenador muy potente para generar los complejos escenarios por los que se podía deambular. Las placas aceleradoras 3D vinieron a suplir este problema. Las primeras en ver la luz fueron los modelos Diamond Edge 3D, 9FX Reality 332 de Number Nine, y 3D Blaster PCI de Creative Labs. Estos complementos, además de mantener las prestaciones 2D de las placas tradicionales, aceleran la gestión de los cálculos en 3D, lo que aumenta la velocidad y la calidad de los gráficos. Algunos de los primeros programas acelerados fueron los mencionados «Quake» y «Tomb Raider», así como otros viejos conocidos: «Descent» de Interplay y «Mechwarrior 2» de Activision.

En pocos meses, los primeros videojuegos que funcionan únicamente con este tipo de tarjetas serán una realidad, iniciándose así un camino sin retorno que terminará por convertirlas en un estándar, como ha ocurrido con las placas sonoras o las unidades de CD-ROM.

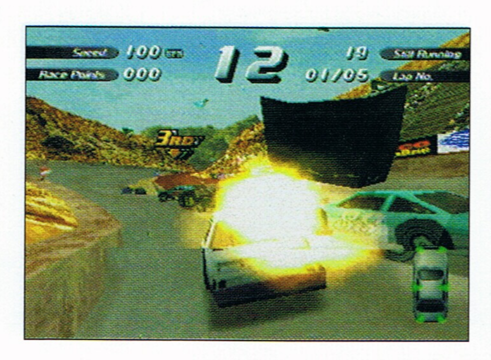
Otros añadidos hardware que aportaron nuevas soluciones a viejos problemas fueron las grabadoras de CD-ROM, encabezadas por el modelo CD-R 2600 de Philips, capaz de almacenar hasta 650 MB de datos en un simple CD virgen, o el curioso Snappy de Logitech, un pequeño aparato que se conectaba al puerto paralelo del ordenador y a una fuente de vídeo –una cámara, un televisor, o una cinta de vídeo–, y permitía capturar imágenes con una resolución de hasta 1.500x1.125 píxeles y 16.8 millones de colores.

EL RETORNO DE GAMEBOY

Las consolas de 32 bit no eran ajenas al cambio que se estaba produciendo en los compatibles. Ellas no necesitaban añadir ningún complemento 3D a sus circuitos, pues ya disponían de chips especiales que realizaban estas funciones, a una velocidad similar, aunque a una menor resolución.

A medida que se acerca la época de los regalos navideños, la entidad de las producciones presentadas va en aumento. Curiosamente, casi todas ellas, se basaban en la competiciones automovilísticas.





Sega Saturn acaparó buena parte de la atención con «Sega Rally», una conversión de las recreativas, inspirada en las clásicas carreras por caminos de tierra. Pero es Sony PlayStation quien se hace con el dominio de la situación, merced a espectaculares títulos del pedigrí de «Formula 1», un gran arcade de esta modalidad deportiva; y «Wipeout 2097» y «Destruction Derby 2», las continuaciones de dos grandes éxitos de esta consola, en versiones carrera futurista y carreras de demolición, respectivamente.
La única consola estrenada este año, si es que puede llamarse así a una simple variación de una vieja conocida, es la portátil GameBoy Pocket de Nintendo. Esta versión incluía la misma pantalla LCD en blanco y negro y los mismos mandos, manteniendo la total compatibilidad con los juegos de Gameboy, pero disponía de un tamaño más compacto –un 30% menor– y la mitad de peso.
Como es fácil comprobar, todo es poco para llamar la atención de los futuros escribientes de Papa Noel, o de los Reyes Magos. Los títulos más impactantes pronto se dan a conocer: «Time Commando» de Adeline, era un divertido arcade de gran calidad gráfica, en la línea de «Alone in the Dark», pero eliminando el componente aventura. En la misma línea, aunque con perspectiva isométrica, se encontraba «Crusader, No Regret» de Origin.
Otros destacados representantes de la temporada fueron «Links LS» de Access,

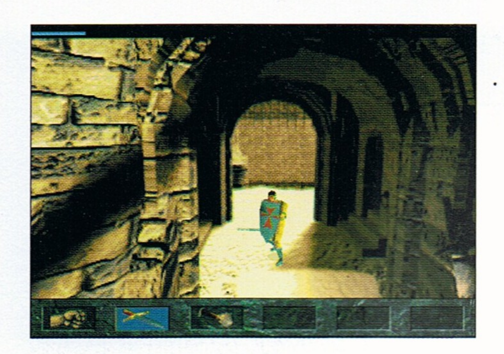
Junto a estas líneas podemos ver «Wipeout 2097» para PlayStation, y la revolución de los juegos 3D, el impresionante «Quake» de id Software y su poderosa herramienta.

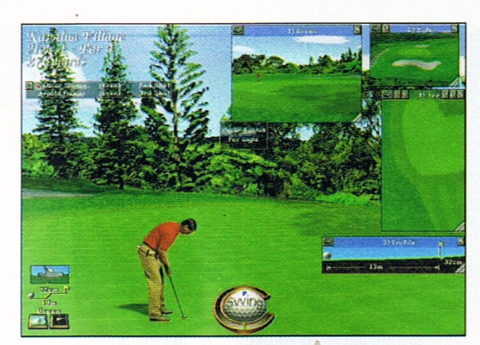












Aba jo se puede ver el aspecto remozado de la Game Boy de Nintendo, mucho más pequeña que la anterior, conservando las mismas características. A la derecha, «Time Commando» y «Links LS».

la inevitable ración anual de golf; «Sherlock Holmes 2» de Electronic Arts, un nuevo caso de asesinatos para el inmortal detective; y «Daggerfall» de Bethesda, el JDR más extenso de la historia, con escenarios reales equivalentes a la superficie de la Península Ibérica, y cientos de ciudades, cuevas y templos por recorrer. Los mayores elogios los reservamos para tres estrellas intemporales: «Syndicate Wars» de Bullfrog, «Command & Conquer: Red Alert» de Westwood Studios, y «Broken Sword» de Revolution.

Una vez más, y no será la última, Bullfrog volvió a las primeras páginas de la actualidad, con su sabia mezcla de acción, violencia y estrategia llamada «Syndicate Wars». Los escenarios estáticos de su





TARJETAS

EL PC SE **CONVIERTE** EN CONSOLA

El gran logro de los compatibles, frente a otras arquitecturas que se han ido extinguido con los años, ha sido su capacidad casi camaleónica para asimilar los nuevos adelantos, a medida que estos se van desarrollando.
Su evolución gráfica refleja a la perfección esta filosofía. Los feos gráficos en CGA, los descoloridos EGA, o los granulados VGA, nada tienen que ver con las detalladas composiciones en millones de colores que soportan las tarjetas SVGA. Eso sí, siempre con las dos dimensiones como bandera. Hasta 1.996, la tercera dimensión nunca se había podido explotar al máximo, debido a las limitaciones de los chips gráficos existentes, más preocupados por acelerar el manejo de múltiples ventanas bajo Windows, que los coqueteos de luces y sombras de «Quake». Precisamente, para solucionar este problema, nacieron las tarjetas aceleradoras 3D. Estos nuevos "Rey Midas" de la diversión incluían potentes controladores capaces de realizar todas las operaciones de rasterización –manejo y control de texturas y efectos especiales–, liberando a la CPU de, aproximadamente, el 60% de los cálculos necesarios para mostrar gráficos tridimensionales. De esta manera, el procesador dispone de más ciclos de reloj libres, que se pueden utilizar para aumentar la calidad gráfica, la velocidad, o incluso la inteligencia artificial de los programas. Además, diversas técnicas de antialiasing –suavizado de texturas–, dithering –escalado de colores– MIP mapping –varias texturas para un mismo gráfico–, efectos de luces, transparencia y niebla, permiten ampliar hasta límites inconcebibles la calidad de los juegos acelerados.
Las primeras placas de este tipo que se presentaron en el mercado

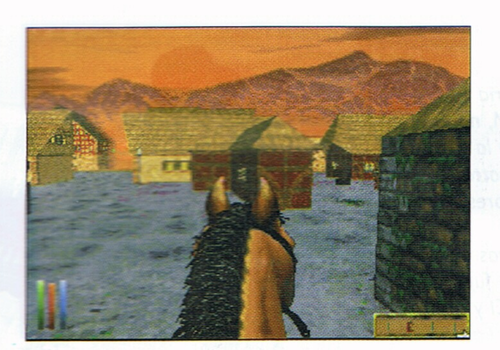


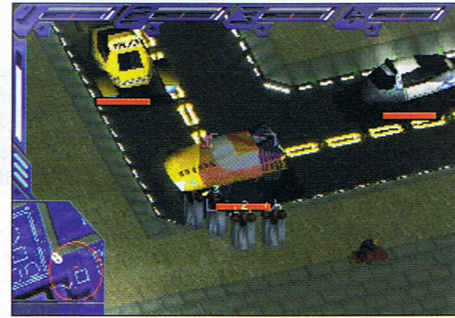
ACELER

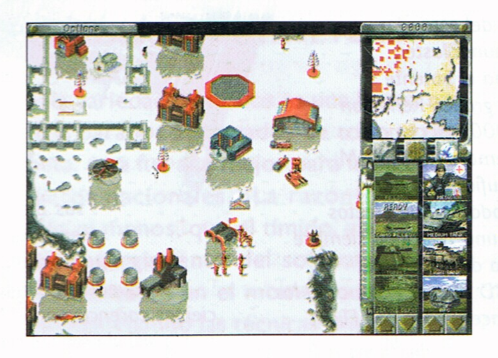


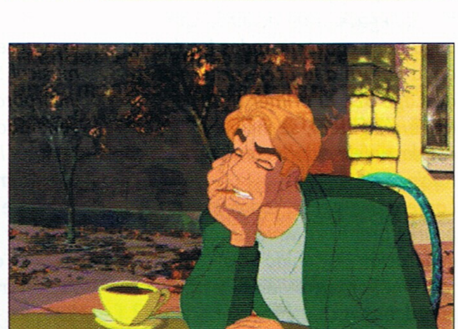
nacional fueron Diamond Edge 3D 3240XL, 9FX Reality 332 de Number Nine, 3D Blaster PCI de Creative Labs, y Matrox Mystique.
A mediados del 96, Diamond asombró al mundo al dar a conocer su modelo Edge 3D, equipado con aceleración 2D, 3D, MPEG, 2 MB de memoria VRAM y sonido MIDI con 32 canales. Además, Diamond había llegado a un acuerdo con Sega para convertir todos los éxitos de la Saturn a la aceleración nativa de Edge 3D. El primer título, «Virtua Fighter», se incluía gratis con la tarjeta, junto con «Nascar Racing» de Sierra.
Lamentablemente, todos estos pilares pronto se vinieron abajo: la generación de sonido sólo funcionaba bajo Windows 95, por lo que había que disponer de la tarjeta sonora para los juegos DOS. Igualmente, Sega decidió publicar por su cuenta todos sus títulos para PC. A las pocas semanas se destapó con «Virtua Fighter», bajo su nuevo sello Sega PC. Sin necesidad de disponer de tarjeta aceleradora, funcionaba a la misma velocidad que la versión mejorada de Edge 3D.
Algo parecido ocurrió con la 9FX Reality 332, cuyo chip 3D, el modelo VIRGE de S3, y sus 2 MB de memoria EDO RAM, no estaban a la altura de otros competidores.
Las dos triunfadoras de las navidades fueron 3D Blaster PCI y Matrox Mystique. La primera, creada por los inventores del estándar musical SoundBlaster, incorporaba el potente generador gráfico Rendition Verité V1000, así como 4 MB de memoria EDO RAM, más que suficientes para manejar todo tipo de efectos gráficos a una velocidad siempre por encima de los 30 fps.
Además, 3D Blaster PCI incluía las versiones aceleradas de «Flight Unlimited» y «Rebel Moon», así como "patches" –pequeños programas– para acelerar «Battle Arena Toh Shin Den» y el deseado «Quake», una de las claves de su tremendo éxito.
Matrox Mystique, al contrario, presumía de estar más centrada en el mercado profesional: la aceleración 2D era muy superior, en parte debido al diseño optimizado del chip MGA 1064SG y sus 2 ó 4 MB de memoria SGRAM, pero sus posibilidades 3D quedaban limitadas por ciertas carencias en el filtrado y suavizado de las texturas. Los juegos incluidos con esta placa eran «Mechwarrior 2», un simulador de robots, y «Scorched Planet», un arcade espacial.
Estos nuevos periféricos sentarán las bases de las placas de segunda generación, aparecidas un año después –como la famosa 3Dfx Voodoo–, que se convertirán en los primeros estándares de este novedoso hardware.

ADORAS 3D









Arriba a la izquierda podemos ver uno de los pocos representantes de los JDR del 96, «Daggergall». A su derecha, «Syndicate Wars». Abajo a la izquierda, «Command & Conquer: Red Alert», colnsecuencia directa de «C&C», pero contando con gráficos en SVGA y mayores opciones multijugador. A su derecha una de las mejores aventuras de los últimos timepos: «Broken Sword».

primera parte ya son historia; acorde con los nuevos vientos, fueron sustituidos por un entorno 3D que podía ser girado en todas las direcciones, para no perder de vista al grupo de mercenarios que avanzaba, abriéndose paso a destellos de rayos láser, a través de futuristas ciudades donde debían completar misiones variadas.

«Red Alert», en cambio, se convirtió en el último diamante en bruto del filón iniciado por «Command & Conquer». Aportaba nuevas unidades militares, gráficos en SVGA, y una mejor inteligencia artificial, para satisfacción de todos los futuros generales.

Cierra el capítulo anual «Broken Sword», la nueva esperanza de las aventuras gráficas. Esta cuidada producción de la compañía experta en estas lides, Revolution, unía lo último en gráficos en SVGA, animaciones basadas en los dibujos animados y scroll parallax, con el desarrollo más clásico de las aventuras, basado en la interacción con los personajes, y la recolección y uso inteligente de los objetos, en función del argumento. Todo ello, con la intención de vivir una excitante epopeya, a la caza y captura del último secreto de los Templarios.

El enorme progreso tecnológico experimentado por los programas para PC, en tan sólo unos meses, parece difícil de superar. Aún así, habrá que esperar al nuevo año, para comprobar si esta afirmación se convierte en realidad. Pocos parecen apostar por ella...



Las Portadas



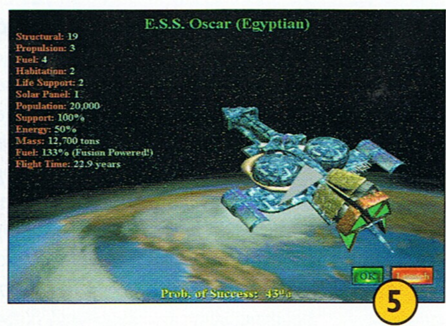


La falta de seriedad de Nintendo, cuando se trata de poner en el mercado una nueva máquina, es casi tan legendaria como la calidad de sus creaciones. Un buen ejemplo que confirma esta teoría, es la consola de 64 bit Ultra 64, presentada en Japón en 1.995, anunciada para principios del 96 en Europa, y puesta finalmente a la venta el 1 de marzo de 1.997, bajo el nombre de Nintendo 64. Esta lastimosa situación provocó auténticos dolores de cabeza, no sólo a los sufridos jugadores, sino también a las propias revistas del sector, vehículos de los continuos desmentidos de Nintendo. Así, en el primer número de la temporada, el 12 de la Tercera Época, ya ofrecíamos un extenso reportaje con las características técnicas, periféricos y juegos disponibles para esta nueva producción. Un análisis informativo sobre Internet completaba los contenidos más destacables del mes. Este mencionado análisis se extendió a los juegos on-line, recogidos en el número de abril –15–. La nueva etapa de la revista no sólo nos ha traído secciones como Escuela de Estrategas y Escuela de Pilotos, dedicadas a agrupar a los fanáticos de los juegos de estrategia y simulación aérea, respectivamente; también los CDs incluidos con cada ejemplar rebosaban de impactantes demos y "previews" de las películas del momento. Además, los acompañábamos de extras tan irresistibles como una selección de 13 juegos en 3D, en el número 14, o el esperado índice de contenidos de los discos compactos y de la propia revista, alojados en el número 16. Este mismo ejemplar también incluía dos informes dedicados a los juegos perdidos en el tiempo, anunciados pero nunca publicados, y a las máquinas recreativas del futuro.
Los aficionados al deporte rey disfrutaron como locos con las "previews" de 12 juegos de fútbol, que irían haciendo acto de presencia a lo largo del año, pero que ya conocíamos en el mes de junio.
No puede faltar, tampoco, el inevitable recorrido por la feria E3 de Los Ángeles, la más importante del mundo dedicada al sector del entretenimiento. Un suplemento de 16 páginas –número 18– recogía todas las futuras novedades de las compañías punteras.
Un divertido viaje al parque temático Futuroscope, situado en Francia, un análisis de las técnicas utilizadas en los arcades en 3D, en el número 19, junto con un especial Juegos "Budget", cierran el resumen anual de los contenidos relevantes del año 1.996.

El Cuadro de Honor


1

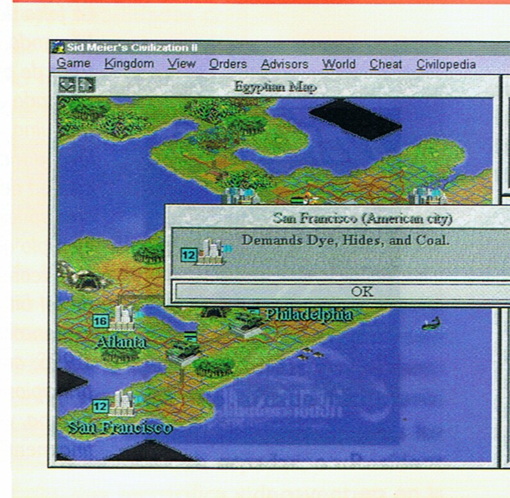

3



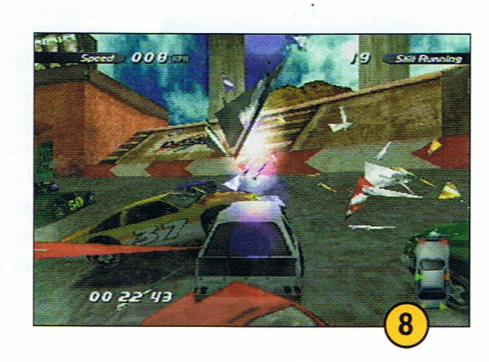
5


7

LA SÚPER



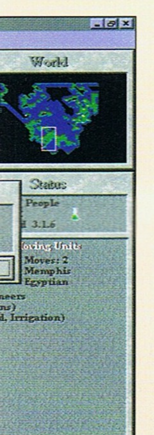
Como ha quedado demostrado en numerosas ocasiones, una idea brillante exenta de gráficos deslumbrantes y efectos sonoros atronadores, puede hacer hincar la rodilla a los grandes "mamuts" tecnológicos. «Civilization II» de Microprose es, quizás, el programa menos agraciado,

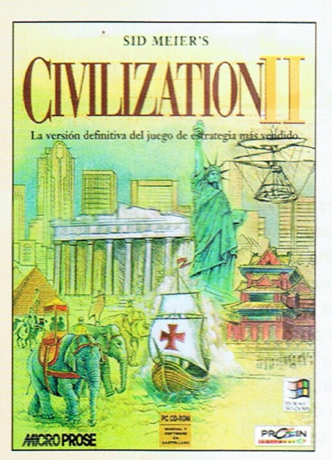


8

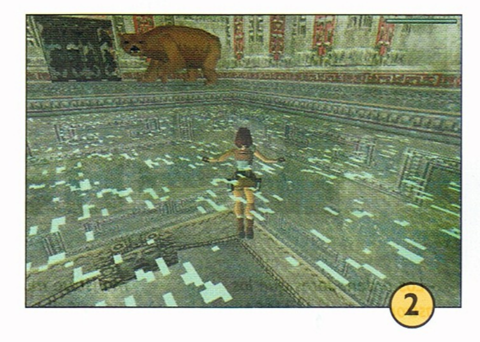


E S T R E L L A





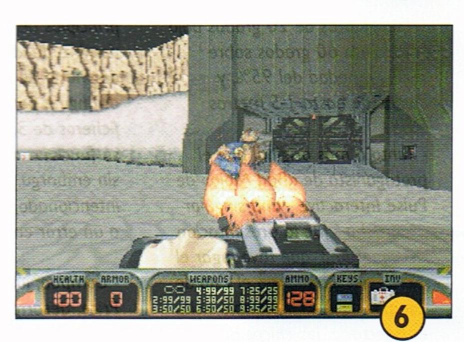
gráficamente, del año. Un detalle sin importancia empequeñecido ante la homérica tarea de comandar una tribu de hombres prehistóricos y llevarla a la Luna. La infinidad de opciones, subtareas, tácticas y situaciones cambiantes, garantizaban el entretenimiento durante meses.



2



4



6



9



10

Pese a que la originalidad brilla por su ausencia, 1.996 deja para la historia un buen muestrario de grandes éxitos, muchos de los cuales ya se han convertido en puntos de referencia para sus respectivos géneros. Microprose, con dos títulos en la lista, es la gran triunfadora del año.

1.- Quake.
Id Software.
2.- Tomb Raider.
Core Design.
3.- EF 2000.
DID.
4.- F1 Grand Prix II.
Microprose.
5.- Civilization II.
Microprose.
6.- Duke Nukem 3D.
Apogee.
7.- Command & Conquer: Red Alert.
Westwood Studios.
8.- Destruction Derby II.
Sony PlayStation.
9.- Virtua Fighter PC.
Sega.
10.- Syndicate Wars.
Bullfrog.



El anecdotario

Ningún recorrido cronológico puede estar completo resaltando únicamente los grandes acontecimientos. Por esa razón, en El Anecdotario se dan cita los cotilleos, las noticias graciosas, y las informaciones triviales que sirven para complementar los clásicos comentarios de programas, máquinas y demás información imprescindible en un anuario informático.

- Los ordenadores que los astronautas de la NASA llevaban al espacio, en el año 1.996, eran unos portátiles equipados con un procesador 486 a 50 Mhz, pantalla táctil y reconocimiento de caracteres y firma. Funcionaban con baterías que proporcionaban una autonomía de entre ocho y diez horas, siendo totalmente recargables en el plazo de dos horas y media. Además, debido a las condiciones especiales del "peculiar" viaje, habían sido modificados para soportar temperaturas de 20 grados bajo cero hasta 60 grados sobre cero, humedad del 95%, y caídas de hasta 1.5 metros.

- Tanto o más original que el protagonista de «Bad Mojo» de Pulse Interactive –una singular cucaracha– fue la presentación del programa, que tuvo lugar el día 21 de febrero, en el Zoo de Londres. Tras la inevitable visita al insectario, los chicos de Pulse reunieron en una gran sala a los representantes de la prensa especializada europea. Se equiparon con unas inquietantes batas blancas, y se dedicaron a impartir una particular clase de biología, en la que explicaban el nacimiento de un híbrido de cucaracha y ser humano. Ante el inminente ataque del monstruo mutante, los "científicos" locos se liaron a fumigar la sala abarrotada de personas. Tras el pequeño susto, los sufridos reporteros aún tuvieron que padecer las bromas de los organizadores un poco más, pues en el "exótico" bufete que siguió a continuación, no faltó la inevitable ración de ¡auténticas! cucarachas asadas, que más de uno devoró como si de patatas fritas se tratase.

- El primer virus exclusivo para Windows 95, aparecido a principios de año, recibía el nombre de «Bizatch». Era originario de Australia, y se distinguía por infectar los ficheros de 32 bit, bloqueando su funcionamiento. Este efecto, sin embargo, no parecía ser intencionado, sino que se debía a un error en la programación.

- Compaq, junto con Fisher Price, desarrolló un curioso periférico para PC destinado a los más pequeños de la casa. Su nombre era Wonder Tools Cruiser, y se trataba de un extraño aparato que conjuntaba joystick, volante y teléfono. Su principal utilidad radicaba en servir de soporte a los programas educativos que la empresa Compaq había comenzado a desarrollar.

- Un par de semanas antes del lanzamiento de «Quake» alguien consiguió entrar en la red de id Software y copió una versión beta inacabada que, posteriormente, apareció en diversas páginas de Internet, a las que todo el mundo podía acceder. Esa persona, cuya identidad jamás se dio a conocer, fue localizada y denunciada, terminando con sus huesos en la cárcel. Afortunadamente, la piratería no siempre gana...

- El síntoma más fiable a la hora de evaluar la salud de una industria de software, es su capacidad para exportar las producciones propias. El renacimiento del software español, a lo largo de 1.996, quedó patente por la cantidad de novedades que se publicaron en otros países. Si «PC Calcio» de Dinamic triunfaba en Italia, «3 Skull of the Toltecs» fue comercializado en toda Europa, bajo el sello Time Warner, obteniendo destacadas puntuaciones. El caso más curioso fue el de «Speed Haste» y «Trauma» pues, gracias a los buenos contactos de Friendware, su distribuidora nacional, llegaron a mercados tan exóticos como Australia o Corea del Sur.



Capítulo 10

NUEVAS TECNOLOGÍAS NOS ACERCAN AL SIGLO XXI



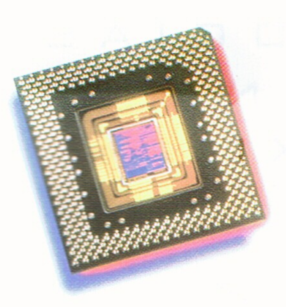
ientras una legión de nostálgicos se empeña en recuperar tiempos pasados, los grandes avances que se producen en los ámbitos de la informática nos recuerdan que el próximo siglo está muy cerca. Procesadores, unidades de almacenamiento, tarjetas gráficas y sonoras... nada escapa al inevitable proceso de evolución.

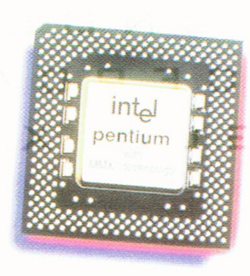
Los bolsillos de los usuarios son los más afectados, pero a cambio sus sentidos se verán transportados a nuevos universos totalmente plagados de indescriptibles sensaciones.

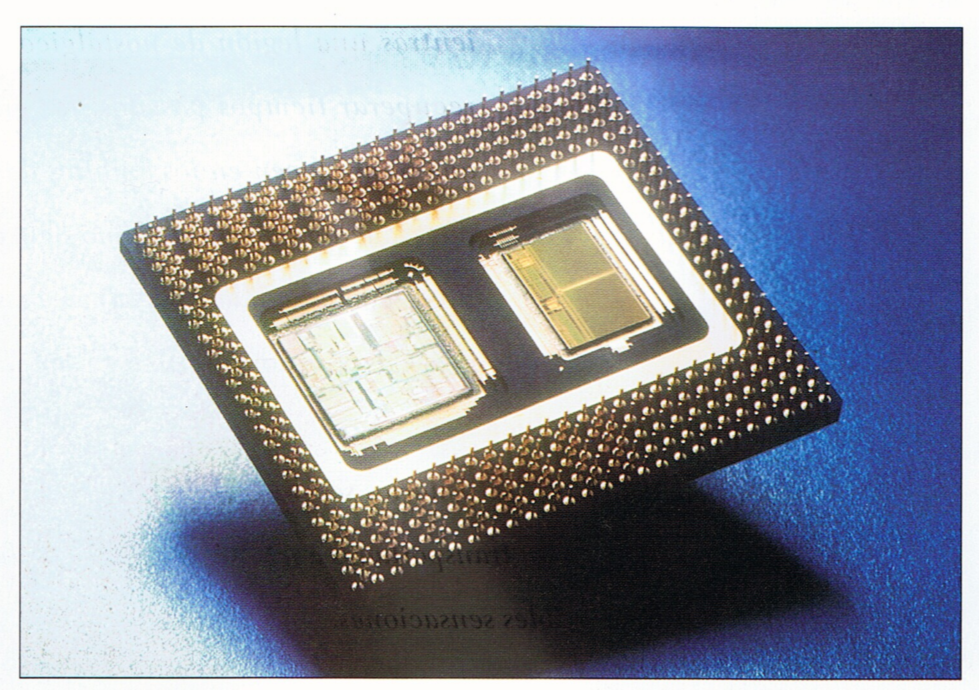
1997

a afición a los ordenadores es, sin duda, un hobby apasionante, pero también bastante frustrante. Uno de los peores momentos tiene lugar cuando, tras ahorrar durante, mucho, mucho tiempo para comprar un determinado periférico o ampliar el ordenador, observamos cómo, a los pocos meses, los requisitos mínimos de programas comienzan a superar ese amasijo de circuitos que tanto dinero nos ha costado. Esta tendencia no sólo se ha mantenido con el paso de los años, sino que se acentuó a lo largo de 1.997: justo cuando muchas personas acababan de jubilar sus anticuados 386 y 486 para adoptar un Pentium o Pentium Pro, surgió la ampliación MMX, que dotaba a los procesadores de una mayor potencia en el ámbito multimedia, al incluir 57 nuevas instrucciones en código máquina ideadas para acelerar la gestión de los gráficos y el sonido en un ordenador.

Nueva inversión económica para situarse a la vanguardia de la tecnología y, enseguida, nueva versión en ciernes: el Pentium Pro MMX, más conocido como

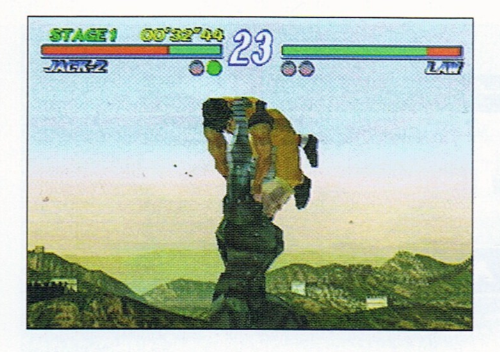






Los procesadores Intel siguieron, y siguen hoy día, una línea ascendente exponencial que parece ya imparable, a tenor del poco tiempo que pasa entre la creación de los distintos chips –como la tecnología MMX y el Pentium Pro–.







Dos de los primeros representantes del año 97 fueron «Tekken 2», para PlayStation, y «Wizardry Gold», para PC.

Pentium II, con velocidades siempre por encima de los 200 Mhz.

Algo parecido ocurrió con las tarjetas aceleradoras 3D: los primeros modelos equipados con 2 MB de memoria pronto fueron sustituidos por chips de última generación –3Dfx Voodoo y PowerVR– que necesitaban 4 MB de RAM para dar lo mejor de sí mismos, y que ofrecían multitud de ventajas.

El colorido universo de las consolas no suele ser tan ajetreado como el de los ordenadores, pues las ampliaciones no van más allá de algún joystick revolucionario, o una tarjeta de memoria. A no ser, claro está, que un nuevo contendiente amenace la supremacía de los dos dominadores del mercado, Sega y Sony. No puede decirse que se tratara de una sorpresa, pues la nueva Ultra 64, conocida en Europa con el nombre de Nintendo 64, había sido anunciada hacía casi dos años.

Todos estos condicionantes –más potencia, más velocidad, más calidad gráfica–, tienen que desembocar, por fuerza, en toda una nueva generación de programas muy superiores a todo lo visto hasta el momento. Así será.

INTERNET EN EL TELEVISOR

No sólo las componentes del ordenador más esenciales vieron mejorar sus prestaciones; todos los periféricos existentes, sin excepción, dispondrán de nuevos y más espectaculares modelos. La línea clásica de tarjetas sonoras SoundBlaster, por ejemplo, aumentó la familia con la gama AWE 64 y AWE 64 Gold, equipadas con 32 canales, 64 voces, sintetizador de tabla de ondas EMU8000, sonido EMU 3D, y 512 Ks de memoria ampliables a 8 MB. Los monitores planos o LCD con tecnología de silicio TFT son un anticipo del futuro: más compactos y ligeros, menor consumo, menos perjudiciales para la vista, y con una calidad de imagen similar a la de los monitores convencionales. El modelo TFT Sharp QD101 fue uno de los primeros en darse a conocer.

Otros complementos en alza son los modem; ya no se conforman con ser más rápidos –de 28.000 bps a 33.600 bps, valor que aumentará hasta los 52.000 bps a finales de año– sino que, a un diseño vanguardista, como el modelo Surfer de Psion Dacom, unen todo un conjunto de prestaciones heredadas de Internet:



La nueva gama de tarjetas de sonido de la empresa Creative Labs, SoundBlaster AWE 64 –en la imagen– y AWE 64 Gold, estaban equipadas con 32 canales, 64 voces, sintetizador de tabla de ondas EMU8000, sonido EMU 3D y 512 ks de memoria ampliables a 8 MB. toda una revolución dentro del sonido en los PCs.

soporte para correo electrónico al apretar un botón, transmisión de ficheros, contestador automático y fax.

Aún más espectacular, si cabe, era un electrodoméstico comercializado por Philips y Sony, que recibió el nombre de WebTV. De tamaño similar al de un vídeo, se conectaba al euroconector y a la línea telefónica –gracias al modem incorporado–, proporcionando acceso a Internet y al servicio de correo electrónico, sin necesidad de disponer de un ordenador.

Este breve paréntesis dedicado al hardware no debe hacernos olvidar que es precisamente el software el único juez que decide qué complemento hardware alcanzará la fama, ofreciendo el soporte necesario para su funcionamiento.

Los primeros programas del año pisan con fuerza gracias a una colección de grandes juegos: «Privateer 2» de Origin, un arcade espacial heredero de la saga de «Wing Commander», pero ídolo casi sumiso de «Elite»; «Tekken 2» para PlayStation, la continuación de un excelente juego de lucha 3D, y una muestra de la sequedad de ideas de Namco; «Wizardry Gold» de Sir-Tech, el retorno de la mítica serie de rol, demasiado anclado en el pasado; «Creatures» de Millenium, un fascinante experimento de inteligencia artificial al estilo de los populares Tamagotchi pero, por supuesto, mucho más sofisticado; «MundoDisco 2» de Psygnosis, otro derroche de animación, buenos gráficos y guión irresistible, habitual en esta saga de aventuras fantásticas; «Realms of the Haunting» de Gremlin, sabia mezcla de acción y aventura en primera persona; y «Theme Hospital» de Bullfrog, divertida

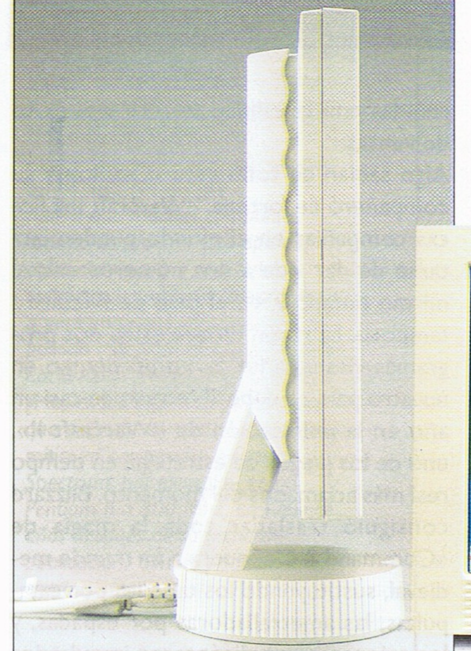






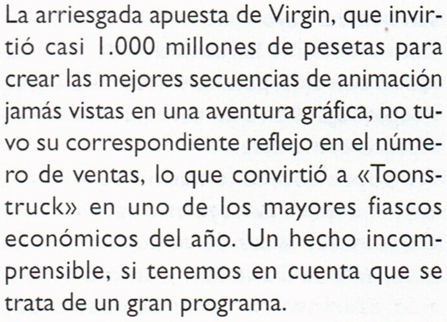
parodia de la Seguridad Social en clave de estrategia.

Estos destellos de calidad se convirtieron en estrellas incandescentes cuando se dieron a conocer «Toonstruck» de Virgin, «MDK» de Shiny, y «Diablo» y «Warcraft II» de Blizzard.



La arriesgada apuesta de Virgin, que invirtió casi 1.000 millones de pesetas para crear las mejores secuencias de animación jamás vistas en una aventura gráfica, no tuvo su correspondiente reflejo en el número de ventas, lo que convirtió a «Toonstruck» en uno de los mayores fiascos económicos del año. Un hecho incomprensible, si tenemos en cuenta que se trata de un gran programa.

Con una calidad técnica impecable, Christopher Lloyd, el científico loco de «Regreso al Futuro», deambulaba por un loco mundo de dibujos animados, obligado a





Los monitores planos, fueron un adelanto del futuro, mucho ligeros, con un menor consumo, menos perjudiciales para la vista, y con una calidad de imagen parecida a los monitores convencionales.

Originales y llenos de calidad sí que fueron algunos de los programas que salieron al mercado en el año 1.997, como «Creatures», «Theme Hospital» o «MDK», junto a estas líneas.





salvarlo del Rayo Maléfico del Conde Nefastus, mediante la resolución de innumerables acertijos, puzzles y escenas arcades. Pocos juegos han sido tan injustamente olvidados como éste.

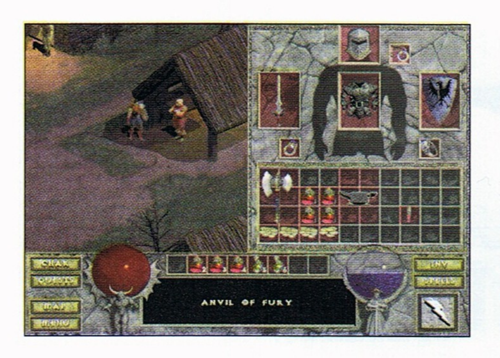
No puede decirse lo mismo de «MDK», cuya merecida fama ya era legendaria incluso meses antes de su publicación. La compañía de David Perry, autora del clásico «Earthworm Jim», demostró que una primera incursión en el ámbito tridimensional no tiene por qué dar lugar a un producto falto de experiencia. Todo lo contrario. «MDK» destilaba innovación, diversión y originalidad por cada uno de sus bit. Podía presumir de uno de los motores 3D más rápidos del momento, mezclando la tensión con la carcajada para ofrecer una de las experiencias más satisfactorias del año. A la perspectiva de «Tomb Raider» y el sistema de juego de «Quake» unía la posibilidad de ejecutar un zoom casi infinito en cualquier parte del escenario para acertar en el ojo de un enemigo situado a medio kilómetro, lo que abría un nuevo mundo de posibilidades dentro de los juegos de acción. «MDK» certificó que las ideas innovadoras no tienen que estar



reñidas con la calidad técnica y el éxito de ventas.

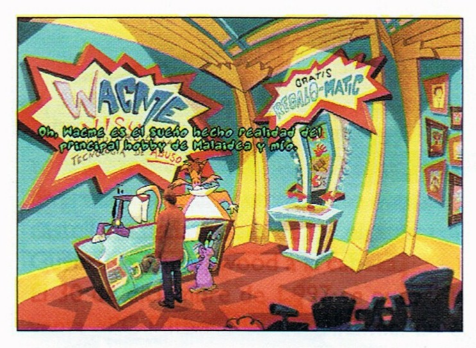
Algo sabían de todo esto «Diablo» y su compañero de fortuna, «Warcraft II». Pocas compañías en el mundo pueden jactarse de dar vida a dos números uno al mismo tiempo y, en el caso de Blizzard... tampoco. La razón de que éstos dos programas viesen la luz al mismo tiempo en nuestro país, se debe al retraso de casi un año en la publicación de «Warcraft II», uno de los juegos de estrategia en tiempo real más aclamados del momento. Blizzard consiguió trasladar toda la magia de «Command & Conquer» a un mundo medieval, sustituyendo los tanques por catapultas, las ametralladoras por espadas, y los aviones por helicópteros impulsados







El género de la estrategia, la aventura gráfica o el rol tuvieron sus dignos representantes en el 97. «Warcraft II», «Toonstruck» o «Diablo» son buenas pruebas de ello.

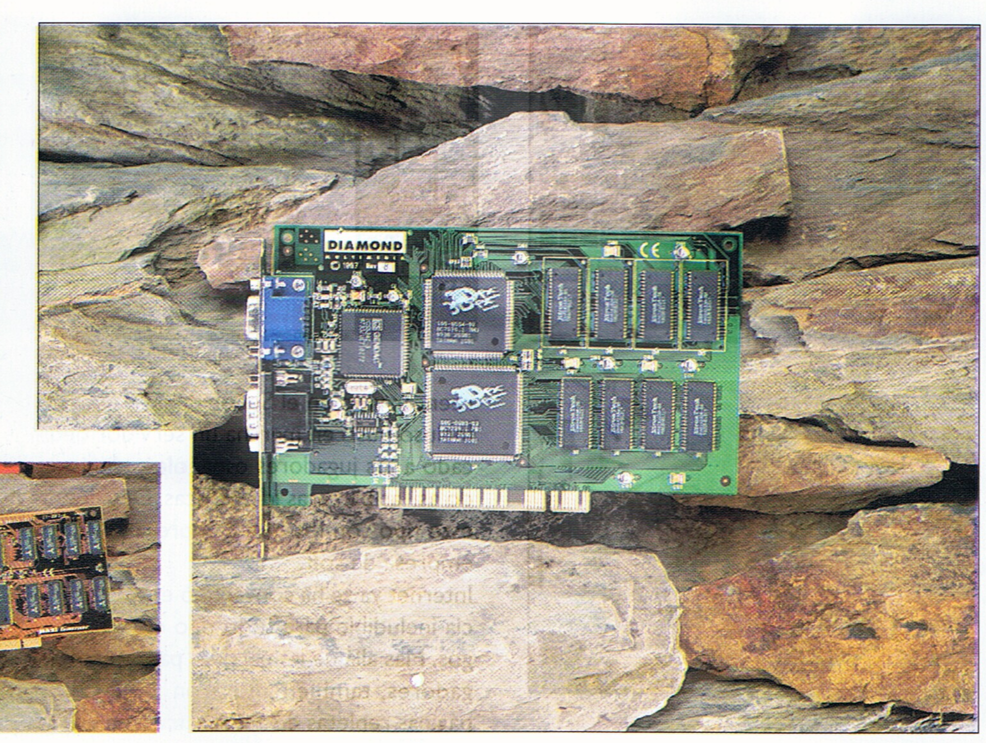


por las poderosas piernas de los enanos. Semejante derroche de imaginación, unido a una exquisita puesta en escena, convirtieron a «Warcraft II» en un duro competidor del clásico de Westwood Studios. «Diablo», por su parte, se dejaba seducir por unos cuantos toques de rol mezclados con el combate en niveles generados aleatoriamente. Nuevamente Blizzard, compañía pionera en incluir un segundo CD con el juego original para que dos personas pudieran disfrutar sin necesidad de tener que adquirir dos juegos, volvió a dar una lección de cómo debe tratarse a los clientes, creando una zona de juego en Internet totalmente gratuita, Battle.Net, para que jugadores de todo el mundo pudiesen unir sus fuerzas y combatir el mal reencarnado en el Señor de las Tinieblas. Incluso puso en marcha un servidor dedicado a los jugadores españoles, eliminando así las barreras idiomáticas. Detalles de este tipo son los que dan prestigio a una empresa de soft.

Internet ya se ha convertido en la referencia ineludible para todo tipo de videojuegos. Más allá de las partidas para varios jugadores, también afloraron infinidad de páginas repletas de ayudas, trucos, niveles gratuitos, parches que añaden continuas mejoras a los juegos, y todo tipo de extras accesibles únicamente a través de una conexión on-line.

Precisamente, aquí se sustenta una de las claves del éxito de las tarjetas aceleradoras 3D, cuyos drivers actualizados o los parches acelerados para los distintos juegos encuentran en este gran almacén de información que es Internet, su medio de publicidad ideal.

Las primeras placas comentadas en el capítulo anterior, meros experimentos que no aprovechaban las posibilidades de esta tecnología, pronto fueron superadas por chips que no tenían nada que envidiar a los utilizados en algunas máquinas recreativas.



El chipset Voodoo, de 3Dfx, que no tenía nada que envidiar a los de las máquinas recreativas, sobresalió muy por encima de los primeros que se incluyeron en las terjetas aceleradoras de gráficos. Los nuevos chips se implantaron en tarjetas como Diamond Monster 3D o Maxi Gamer 3Dfx, de Ubi.

Por encima de todos ellos, sobresalió la potencia inigualable del modelo Voodoo de 3Dfx, incluido en placas como la Diamond Monster 3D o Maxi Gamer 3Dfx de Ubi, que en pocos meses se convertirá en el dominador del mercado.

Los programas acelerados, dotados de mayor velocidad y calidad gráfica, enseguida se convirtieron en cotidianos: «Pod» de Ubi, una excitante carrera de coches; «Moto Racer» de Delphine, el mejor arcade de motos del año; «Outlaws» de LucasArts, un "shoot'em up" en primera persona ambientado en el Oeste Americano; así como «InterState '76» de Activision y «Carmageddon» de SCi, dos curiosos simuladores de persecuciones automovilísticas. Este último provocó uno de los mayores escándalos del año, al prohibirse en países como Gran Bretaña o Alemania, por sus escenas violentas. Atropellar a los transeúntes que deambulaban por las calles era una de las múltiples formas de ganar puntos extra....

No tuvo que pasar mucho tiempo para contemplar los primeros juegos que funcionaban sólo con tarjetas aceleradoras. Entre ellos destacan «Formula 1» de Psygnosis, una conversión de PlayStation, y «Shadows of the Empire» de LucasArts, otro arcade 3D ambientado en ese inagotable filón llamado Star Wars, creado originariamente para la recién estrenada Nintendo 64.



La Liga de las Estrellas

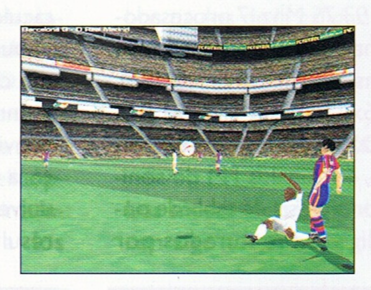


La polémica "Ley Bosman", aprobada en el año 1.996, liberalizó la contratación de futbolistas comunitarios en toda la Unión Europea. Esto provocó una revolución en los clubes nacionales. Sus presidentes no escatimaron esfuerzos –ni dinero– para incluir en nuestra Liga a los mejores del mundo.

El auge del fútbol, con recaudaciones millonarias en la quiniela y retransmisiones casi diarias, también tuvo su reflejo en el mundo de los videojuegos. Desde los tiempos de «Emilio Butragueño Fútbol» de Topo (1.988) y «Michel Fútbol Master» de Dinamic (1.989), nunca tantos famosos del balompié habían aparecido en las carátulas de los juegos.

El más conocidos de todos es, sin duda, Michael Robinson, exjugador de Osasuna, comentarista y colaborador en todas las ediciones del ya clásico «PC Fútbol» –más de 300.000 copias vendidas–. El entrenador del Barcelona, Bobby Robson, también aportó su imagen para publicitar «FIFA Soccer Manager» de EA, una mediocre recreación estratégica que no alcanzaba la profundidad de otros títulos similares. Todavía peor fortuna tuvo el popular periodista Matías Prats, con el olvidable «Fútbol Pro 97-98» de Sports Interactive.

Otro programa que no hace honor a la calidad de su protagonista es «Kiko World Fútbol 98» de Ubi, bastante divertido de jugar, pero no muy diferente de las decenas de simuladores futbolísticos que, en la última década, han utilizado una perspectiva isométrica.







El juego de fútbol más destacado del año fue, sin duda, «FIFA. Rumbo al Mundial 98» de EA, un sorprendente compendio de innovación técnica, motion capture, aceleración 3D y comentarios doblados al castellano, que no estaban reñidos con una excelente jugabilidad. Nadie mejor que Raúl, el futbolista del Real Madrid, para atraer a los incondicionales.

Todas las temporadas, nuevos fichajes renuevan las ilusiones de los aficionados. Cada año, más de una decena de videojuegos basados en el deporte rey se empeñan en demostrar que no todo está inventado cuando se trata de introducir una escurridiza bola de cuero entre tres palos estratégicamente colocados.

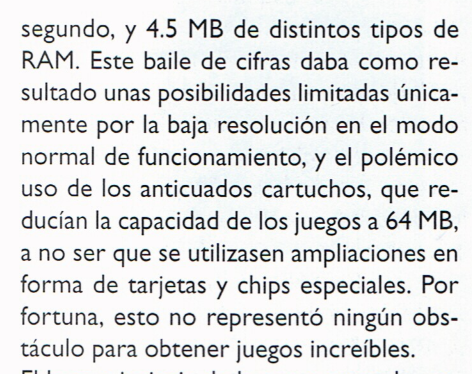
«Pod», junto a estas líneas, fue uno de los primeros juegos en utilizar la tecnología MMX. A su lado, «Interstate ´76», un arcade de persecución con reminiscencias a la época de melenas largas y pantalones de campana.





OTRA VEZ MARIO

El 1 de marzo del 97, casi dos años después de ser presentada en Japón, se puso a la venta en Europa Nintendo 64.
En un alarde de visión futurista, Nintendo decidió pasar directamente de los 16 a los 64 bit, y superar así a todos sus rivales. Nintendo 64 disponía de unas características técnicas impresionantes: procesador principal R4300 a 93.75 Mhz, 7 procesadores específicos, entre los que se encontraba el famoso Densepak de 64 bit de IBM, resolución de 256x224 hasta 1.200x1.024 en modo entrelazado, paleta de 16.8 millones de colores, 64 canales FM de sonido, 100 canales por síntesis de tabla de ondas, 600.000 polígonos texturados por segundo, y 4.5 MB de distintos tipos de RAM. Este baile de cifras daba como resultado unas posibilidades limitadas únicamente por la baja resolución en el modo normal de funcionamiento, y el polémico uso de los anticuados cartuchos, que reducían la capacidad de los juegos a 64 MB, a no ser que se utilizasen ampliaciones en forma de tarjetas y chips especiales. Por fortuna, esto no representó ningún obstáculo para obtener juegos increíbles.



El buque insignia de la nueva consola, como cabía esperar, estaba capitaneado por el inmortal Mario: «Super Mario 64» se convirtió en un clásico instantáneo. La tercera dimensión aplicada a los maravillosos universos del genial fontanero dió como resultado un juego totalmente distinto a







todo lo visto hasta el momento. Mario añadió las habilidades del vuelo, buceo, o el balanceo a su clásico repertorio de saltos y giros en el aire, todo ello necesario para escalar barrancos, visitar castillos y superar los numerosos obstáculos que adornan todo arcade de plataformas.

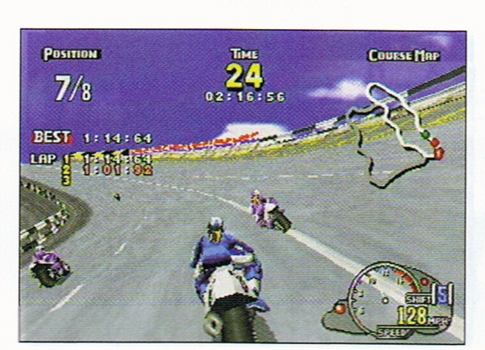
Otros éxitos de esta consola fueron «Super Mario Kart 64», el inevitable arcade de coches, y «Turok 64», deudor de la escuela de «Quake», pero ambientado en un inquietante mundo poblado por dinosaurios armados hasta los dientes –nunca mejor dicho–.



La respuesta de Sega y Sony fue contundente: PlayStation contraatacó con «Porsche Challenge», «Total NBA '97» y «V-Rally», cuyos títulos lo dicen todo en relación a su temática; Saturn lo hizo con «Manx TT Superbikes», un relevante arcade de motos proveniente de las recreativas; «Worldwide Soccer», un divertido simulador futbolístico, y las versiones de «Quake» y «Tomb Raider».

La relación que Sega había establecido con los ordenadores siguió dando buenos frutos del pedigrí de «Sonic & Knuckles», la enésima reencarnación del erizo, y «Virtua Fighter 2», otra perfecta versión del aclamado arcade de lucha 3D.

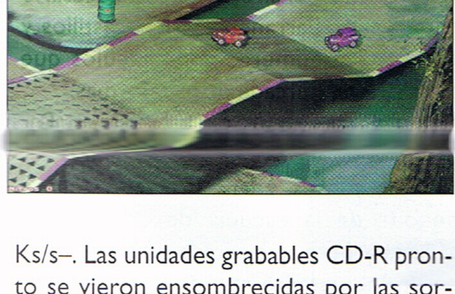
Otros videojuegos memorables del momento fueron «Leisure Suit Larry VII» de Sierra, o las nuevas andanzas del playboy Larry, esta vez en un crucero de lujo; «Speed Demons» de Dinamic, una versión actualizada del antiguo arcade de coches «Super Sprint»; «The Last Express» de Broderbund, la visión personal de Jordan Mechner, creador de «Prince of Persia», en una inquietante novela de suspense





Los arcades deportivos también estuvieron a la orden del día, como demostraron programas como «Manx TT Superbikes» o «Worldwide Soccer».





ambientada en el Orient Express; «Broken Sword II» de Revolution, otra joya de la compañía especialista en aventuras gráficas; y «Formula I Racing Simulation» de Ubi Soft, el más realista simulador de este deporte del motor.

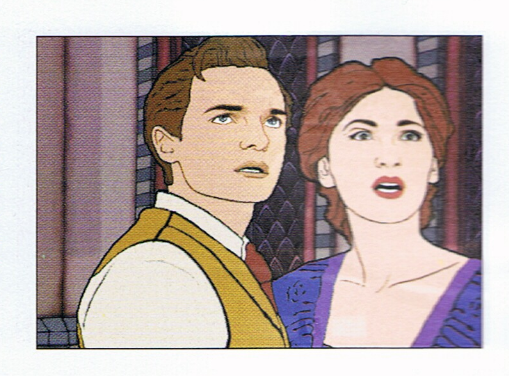
26 CDs EN UNO

Los discos compactos, soporte de la última generación de videojuegos –si exceptuamos a los mencionados cartuchos de Nintendo 64– tampoco fueron ajenos a la revolución que se estaba produciendo a su alrededor. Los lectores de CD-ROM seguían aumentando de velocidad mes a mes, hasta alcanzar el factor 24X –3.600 Ks/s–. Las unidades grabables CD-R pronto se vieron ensombrecidas por las sorprendentes regrabables CD-RW, como el modelo MP6200 de Ricoh, capaces de grabar y borrar un CD especial miles de veces, o las no menos espectaculares unidades DVD-ROM.

Los discos DVD, externamente iguales a los CDs, almacenan hasta 17 GB. Una unidad de este tipo también podía leer compact disc convencionales a una velocidad 10-20X. Hitachi, Toshiba, Philips y Creative Labs fueron los primeros fabricantes que ofrecieron lectores DVD.

Pese a las buenas expectativas, a lo largo del 97 ningún videojuego se publicó en formato DVD-ROM. Los CDs tradicionales

Dos aventuras gráficas de gran repercusión en el 97: «The Last Express», junto a estas líneas, y «Broken Sword 2», a la derecha, ambas con un gran detalle gráfico y una trama digna de elogio.







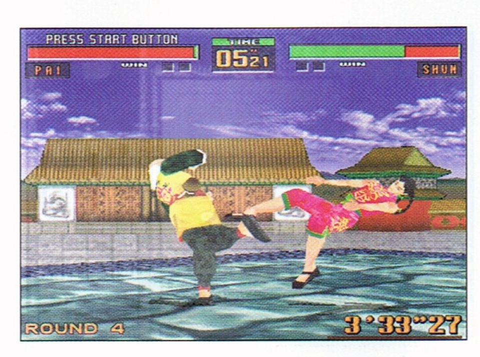


Las nuevas unidades de almacenamiento, los DVD-ROM, parece que se van a convertir en un estándar, y todo debido a que la capacidad de almacenamiento de los discos DVD puede llegar a 17 GB, además de que las unidades lectoras son capaces de leer discos CD-ROM convencionales.

todavía tendrán asegurada su supremacía durante, al menos, un par de años, aunque algunos necesiten varios de ellos para almacenar todo aquello que tienen que ofrecer. «The Pandora Directive» de Access, una película interactiva ambientada en el San Francisco del año 2.043, o el increíble «Blade Runner» de Westwood Studios, son un buen ejemplo de ello.

Nunca una película ha sido tan bien llevada al mundo de videojuegos, como «Blade Runner». La clave estaba en que el juego sólo tomaba algunos de los escenarios y el hilo argumental de la película. Las andanzas de Roy McCoy, cazador de replicantes –seres humanos artificiales– se convertían en una nueva epopeya con cada partida, pues los personajes y la trama cambiaban dependiendo de las acciones realizadas. «Blade Runner» fue, sin duda, uno de los juegos más inteligentes de todo el año.





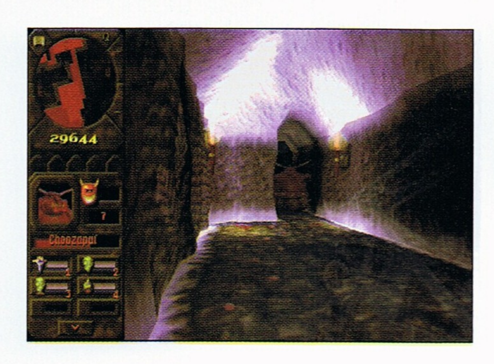
Los argumentos de ciencia-ficción siempre han sido del agrado de los juegoadictos, en franca confrontación con las historias medievales, casi siempre inspiradas en el fantástico universo de Tolkien.
1.997 dejó para la historia grandes programas basados en relatos de la Edad Media. Es el caso de «Ecstatica 2» de Psygnosis, videoaventura en 3D con escenarios fijos, realizada por medio de elipsoides; «Heroes of Might & Magic II» de New World Computing, un delicioso juego de estrategia medieval por turnos impecablemente realizado; «Magic. El Encuentro» de Microprose, la versión computerizada del exitoso juego de cartas coleccionables; «Hexen II» de Raven, o «Quake» vestido de mago, ladrona o guerrero, con unas pinceladas de rol; «Lands of Lore II» de Westwood Studios, el más esperado JDR en primera persona –casi cuatro años de retraso–; y, finalmente, «Dungeon Keeper», o el legado del genial Peter Molyneux, tras cuya finalización abandonó Bullfrog para volver a fundar una nueva compañía, LionHead.
«Dungeon Keeper» era un apasionante juego de estrategia en tiempo real que nos proponía dejar a un lado el habitual papel de héroe, y tomar el control de las fuerzas del mal. Como Señor de las Tinieblas que éramos, estábamos equipados con un puñado de duendes y algunas horrorosas criaturas, con las que debíamos construir una mazmorra y plagarla de trampas, monstruos salvajes y, cómo no, todos los elementos necesarios para mantener contentas a nuestras criaturas: despensas, habitaciones de tesoros, salas de entrenamiento, tortura y demás. El último paso consistía en esperar la llegada de los héroes para hacerles probar la consistencia de nuestra guarida, y la fiereza de nuestras bestias. Sin duda, uno de los títulos claves de la temporada.
Otra de las modas curiosas del momento consistió en adornar los nombres de los

«Heroes of Might & Magic 2» supuso una revolución, debido al alto índice de adicción que alcanzaba. Microprose trasladó con gran calidad el juego de cartas «Magic: The Gathering» al PC.









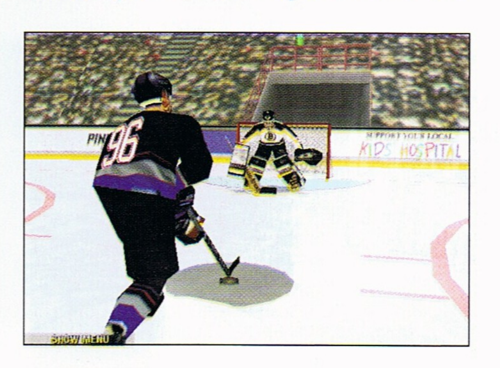
programas con la terminación del año venidero. Esta falta de originalidad, por suerte, no influyó en la calidad de sus representantes. «Kick Off 98» de Anco y «Links LS 98» de Access no pueden faltar en la habitual recopilación de simuladores de fútbol y golf, respectivamente. Lo mismo se aplica a «NHL 98», «NBA 98» y «FIFA 98», el trío de ases deportivos de EA Sports, que este año aportaban los rostros de los jugadores originales implantados en los personajes tridimensionales, y el inevitable soporte para tarjetas 3D. Por último, «Flight Simulator 98» de Microsoft volvió a cautivar a los amantes de la aviación civil, al incorporar el ansiado helicóptero Bell 206B JetRanger III. Otros simuladores que también agradaron a los entendidos fueron «iF 22 Raptor» de Interactive Magic, destacable por su cuidada representación territorial, opciones de configuración y el editor de misiones o, más cercano a la vertiente arcade, «Extreme Assault» de Bluebyte.

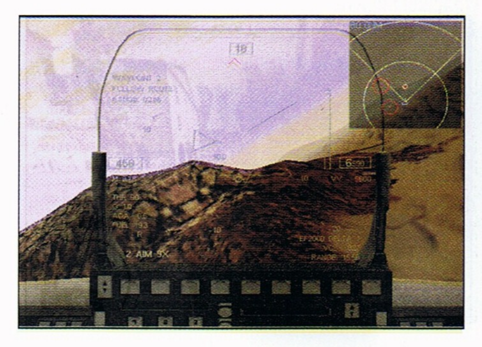
¿Más familias recién aumentadas? Pues la de los clónicos de «Command & Conquer» que superaron al maestro: «Dark Reign» de Activision y «Total Annihilation» de Cavedog, con la inclusión de unidades con polígonos en 3D como novedad; y la de Star Wars: «X-Wing vs Tie Fighter» y «Jedi Knight» de LucasArts.

Gracias a estos extraordinarios programas, los fanáticos de las películas pudieron ver cumplidos dos de sus sueños: volar en cualquiera de las naves con personas de todo el mundo, a través de Internet, y empuñar una espada Jedi. El uso de tarjetas aceleradoras dotó a ambos títulos de la calidad gráfica que faltaba en sus primeras partes. Algo frecuente en las novedades del momento.

TRIUNFO DE LA CONTINUACIÓN

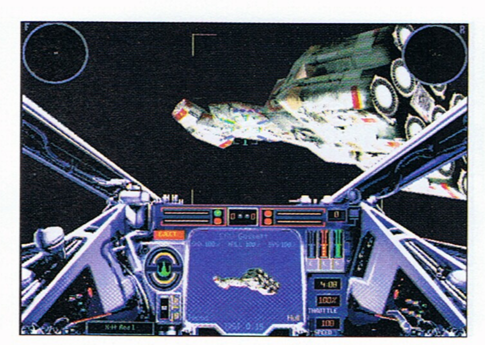
Los meses de septiembre y octubre fueron algo tacaños en cuanto a primicias.





EA Sports siguió con su saga de programas deportivos, como lo demuestra el «NHL 98». Junto a estas líneas, un buen simulador. «iF 22 Raptor», con una calidad de imagen impresionante.



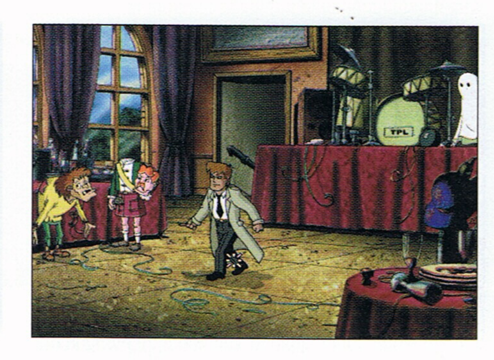


No es que a las productoras les escasease las ideas, sino que decidieron guardarlas para las vacaciones navideñas. En el plazo de un mes, se dieron a conocer la mayor parte de los éxitos que adornan El Cuadro de Honor de la temporada. A los divertidos «Screamer Rally» de Millestone, la renovada versión del arcade de rallies, con terrenos mucho más desafiantes, o «Hollywood Monsters» de Dinamic, la mejor aventura gráfica española de la historia, ambientada en el Hollywood de los años 50 –en donde los monstruos de las películas de terror eran monstruos de verdad–, se les unieron un desfile de esperadas continuaciones: «Final Fantasy VII» para PlayStation, «Tomb Raider II» de Core Design, «Quake II» de id, y «The Curse of Monkey Island» de LucasArts.

El rol para consolas retornó a la cumbre con «Final Fantasy VII». Este gigantesco compendio de fantasía nipona y efectos especiales en 3D, hacía honor al creador de Square Soft, ideólogos de la serie.

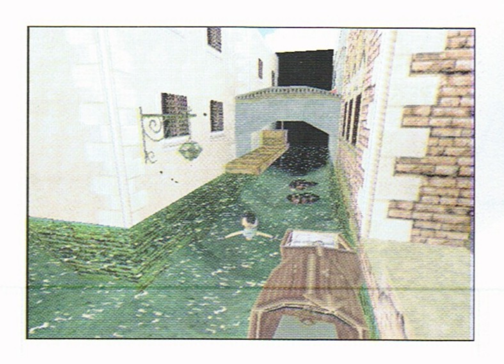
El retorno de la insinuante Lara Croft fue menos ruidoso de lo esperado, pues simplemente ofrecía más de lo mismo, lo que no impedía que se tratara de un gran juego. «Quake II» supo escapar de este destino al incluir soporte nativo para las aceleradoras más conocidas, nuevos efectos gráficos y, sobre todo, una renovación total en el modo de un jugador, ahora con unos toques de aventura. Algo parecido





Cuatro grandes del año 97: «Total Annihilation», «X-Wing vs Tie Fighter», «Screamer Rally» y la fantástica aventura de Péndulo Studios y Dinamic Multimedia «Hollywood Monsters».







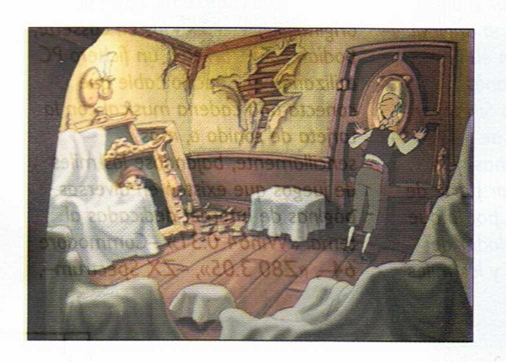
Lara Croft volvió a las pantallas de PC y consolas mucho más atractiva, como también se presentó «Quake II», creado a partir de un nuevo engine que aprovechaba todas las posibilidades de las aceleradoras 3D.

puede decirse del entrañable «The Curse of Monkey Island», que aportaba a la saga más importante del mundo de las aventuras gráficas unos bellos gráficos totalmente animados en SVGA, más enrevesados y divertidos puzzles, y un perfecto doblaje al castellano de las voces de los piratas, con Guybrush Threepwood a la cabeza.

El 30 de diciembre de 1.997 se puso a la venta «PC Fútbol 6.0» de Dinamic. En él recae el honor de ser el título que cerrará el Anuario del Software 1.980-1.997. Dinamic invirtió más de un año en mejorar lo que parecía inmejorable, añadiendo infinidad de detalles al manager –contratación de utilleros, fisioterapeutas, gestión de la venta de camisetas...– y todos los goles de la liga, en formato MPEG. El simulador, pese a disponer de un "engine" 3D de calidad, todavía no estaba a la altura del resto de opciones. El soporte para tarjetas aceleradoras 3D en el software español seguirá siendo un sueño, al menos, durante unos pocos meses más.

EPíLOGO

Nuestra carrera contra el tiempo ha llegado a su fin. Capítulo a capítulo, hemos ido ganando terreno a la sucesión de años que componen la Historia de los Ordenadores y Consolas, hasta observar cómo el pasado se ha convertido en presente. Durante algo más de 200 páginas, hemos analizado





EMULADOR

LOS GRANDES DESCONOCIDOS

Uno de los momentos más dolorosos a los que un aficionado a los videojuegos debe enfrentarse, tiene lugar cuando la máquina –ya sea un ordenador o una consola– con la que ha compartido innumerables horas de diversión, deja de ser soportada por el fabricante. De repente, los juegos desaparecen de las tiendas, las revistas ya no hablan de ellos y, al poco tiempo, terminan arrinconados en el armario de los trastos.

El mundo de los videojuegos tiene algo de mágico, y esta magia se manifiesta, en su forma más pura, en un conjunto de programas conocidos con el nombre de emuladores. Se trata de unas aplicaciones que convierten un PC en cualquier otra máquina, copiando todos sus defectos y virtudes.

Los emuladores nunca han sido demasiado populares, debido a los vacíos legales que existen. A este respecto, la ley dice que los emuladores son totalmente legítimos, pero no así la ROM –el código original de la máquina en cuestión– ni los ficheros en que se convierten los juegos originales, para ser utilizados por el emulador. Sólo se puede usar un emulador si antes se ha comprado la máquina original y los juegos se utilizan con él.

Sin embargo, hay excepciones: algunos fabricantes, como Sinclair y Amstrad, permiten el uso de emuladores de sus máquinas, y lo mismo ocurre con la mayor parte de las casas de soft de 8 bit, por lo que es posible utilizar un emulador de Spectrum o Amstrad CPC y los miles de juegos asociados, sin ningún tipo de problema.

Durante el año 1.997, los emuladores recibieron un notable impulso. Las máquinas menos potentes eran las más fáciles de emular, por lo que todos los ordenadores de 8 bit y anteriores –ZX Spectrum, Amstrad CPC, MSX, Commodore 64, etc.– disponían de emuladores completos. Los juegos originales, almacenados en cassette, podían convertirse en un fichero PC utilizando un sencillo cable que conecta una cadena musical con la tarjeta de sonido o, más sencillamente, bajándose los miles de juegos que existen en diversas páginas de Internet dedicadas al tema. «Win64 0.31» –Commodore 64–, «Z80 3.05», –ZX Spectrum–,



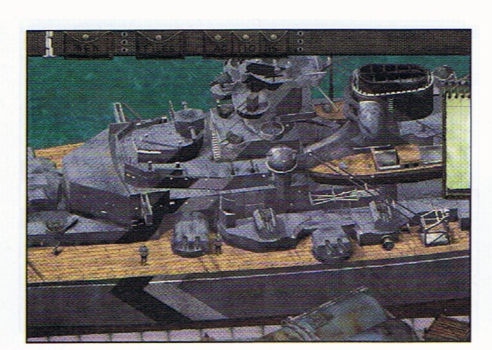
ES

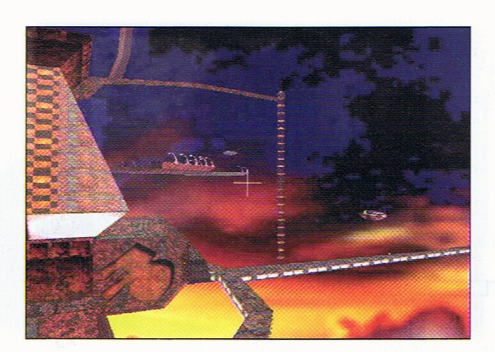
«CPE 5.2» –Amstrad CPC– y «FMSX 1.6» –MSX– son algunos de los emuladores más conocidos. Otros, como «Pacifist 0.47» –Atari ST– y «Fellow 0.32» –Commodore Amiga–, aún no están tan avanzados, al tratarse de ordenadores muy complejos.
No ocurre lo mismo con las consolas, pues todas ellas disponen de emuladores casi perfectos. «Nesticle 0.43» –NES–, «Sparcade 1.95» –Sega Master System y Game Gear–, «VGB-DOS 0.88» –Game Boy–, «KGEN 0.34» –Sega Mega Drive– y «SNES9X 0.24» –SuperNintendo– son sólo algunos de los más destacados.
Pese a que muchas compañías todavía consideran este tipo de aplicaciones como una forma indirecta de piratería, sus creadores argumentan que sólo rescatan del pasado máquinas que ya no existen, haciéndolas perdurar en el tiempo. ¿Hay acaso algo más gratificante que disfrutar de una partidita con el mítico «Commando» –versión Spectrum, por ejemplo– en un Pentium II a 300 Mhz, casi quince años después de su fecha de publicación? Simple y llanamente, magia pura...



los acontecimientos más relevantes que han tenido lugar durante el último medio siglo. ¡Tanto tiempo ha pasado desde que vio la luz el primer ordenador personal! Sin embargo, no fue hasta el año 1.983, cuando esta singular industria comenzó a desperezarse en España, inaugurando así oficialmente nuestro Anuario. En estos últimos 15 años, algunos hemos crecido, otros se han hecho mayores asistiendo al nacimiento y posterior olvido de innumerables ordenadores, consolas, compañías de soft y, sobre todo, videojuegos: pequeños universos personales que en su memoria guardan un pedazo de nuestra infancia, juventud o madurez; unas horas, unas semanas, incluso unos meses de diversión durante los cuales pudimos apartar de







El soft español parece que va a experimentar un resurgir en el 98, y así lo demuestran proyectos como «Commandos» o «Energy», ambos desarrollados por programadores nacionales.

nuestros pensamientos cualquier mal recuerdo relacionado con la, a veces, monótona vida cotidiana. Ese es el legado de los videojuegos, y por eso les hemos dedicado este merecido tributo.

Ahora ya sólo nos queda esperar, para comprobar lo que nos depararán los años venideros.

Existe una curiosa teoría que habla de los Ciclos de la Historia, según la cual todos los acontecimientos históricos terminan por repetirse al cabo de un determinado período de tiempo. Puede que esto sea así en el caso de los videojuegos. Comenzamos este libro hablando de la popularidad de los programas españoles, y de géneros clásicos como los JDR o las aventuras gráficas. Tras casi un lustro de ostracismo, todo indica que esto puede volver a suceder: títulos como «Blade», «Commandos» o «Energy» volverán a colocar al software patrio donde se merece. Mientras, futuras novedades del calibre de «King Quest VIII», «Warcraft Adventures», «Ultima IX» o «Diablo 2» seguramente provocarán el mismo efecto en los mencionados géneros.

No queremos, sin embargo, caer en la tentación de jugar a ser videntes. «Blade Runner» (1.982) –para muchos, la mejor película de ciencia ficción de todos los tiempos– nos mostró en todo su esplendor una decadente ciudad de Los Ángeles en el año 2.019, donde se alzaban gigantescas pantallas de televisión adornadas con los anuncios de las todopoderosas compañías japonesas... y el logotipo de Atari. Pero, ¿dónde está Atari ahora, en el año 1.998? Nadie, a principios de los ochenta, podía imaginar que esta compañía pionera terminaría desapareciendo antes de acabar el siglo. Nosotros, al menos, no vamos a caer en esa trampa.

La especial concepción de este libro no nos permite despedirnos con un hasta pronto, pues tendrán que pasar unos cuantos años –¿otros quince, quizá?– para que podamos plantearnos una segunda parte de esta Pequeña Gran Historia de los Videojuegos, que ya no será tan pequeña, y sí mucho más grande.

Lo dejaremos en un hasta luego. A lo mejor, para entonces, Micromanía se venderá en los kioscos de Marte, y el ordenador de moda será una gigantesca máquina virtual con la que los usuarios podrán compartir singulares experiencias sumergidos en escenarios casi reales. Quién sabe...





El CD que acompaña a la revista se convirtió, a lo largo de 1.997, en un complemento ideal para ofrecer a los lectores no sólo las mejores demos y previews del momento, sino también unas cuantas sorpresas.
La Edición Especial de La Guerra de las Galaxias, retocada 20 años después de su estreno con nuevos efectos especiales y escenas inéditas, estuvo excelentemente representada en una aplicación interactiva incluida en el CD del número 24, Tercera Época, que inauguraba el año. «Making Magic» era una mirada entre bastidores a esta Edición Especial, con vídeos exclusivos, escenas inéditas, decenas de fotos y dibujos, así como una entrevista con George Lucas. Nuestra pasión por «Star Wars» quedó sellada con una colección de demos y un recorrido histórico de todos los títulos basados en esta saga intergaláctica, desde la época de los 8 bit, en el número 27. También en este mismo mes, ofrecíamos la solución interactiva de «Sherlock Holmes 2», en el CD, experimento que se repetiría en números posteriores.
Antes, en el número 25, habíamos dado buena cuenta de los temas de moda, publicando sendos artículos sobre los juegos multiusuario a través de Internet, y los programas de estrategia más importantes del año.
Otro acontecimiento interesante fue la presentación de la consola Net Yaroze, una versión especial de Sony PlayStation que podía conectarse a un PC para que cualquier persona con conocimientos de C pudiese crear sus propios juegos. En ese mismo ejemplar –mes de junio, número 29–, también regalamos el primer capítulo y las tapas de este coleccionable «La Pequeña Gran Historia de los Videojuegos», que fue completándose durante los 9 meses posteriores.
La tercera decena de la Tercera Época comienza con la crónica de una apasionante reunión –European Net Meet 4.0– celebrada en Guilford (Inglaterra), en donde los más expertos pilotos de simuladores aéreos de Europa –entre los que se encontraban nuestros corresponsales "Mad Max" y "Sharky"– nos revelaban todos sus secretos.
Ya inmersos en la campaña prenavideña, un informe sobre el sustituto del CD-ROM, las nuevas unidades DVD-ROM –número 32–, una entrevista con Tetsuya Mizuguchi, creador de alguno de los grandes éxitos de Sega –número 33–, o la nueva sección Work in Progress –número 35– dedicada a comentar el proceso de creación de los juegos más importantes, ponen el punto y final al repaso de los más de 150 ejemplares que componen la historia viva de Micromanía.

Las Portadas

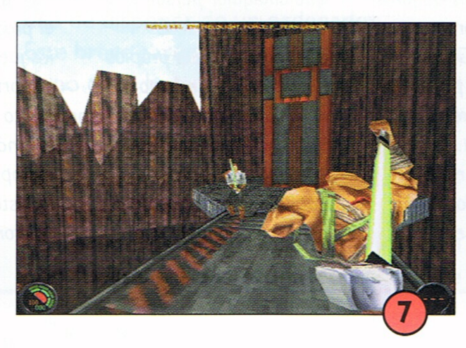


El Cuadro de Honor


1


3

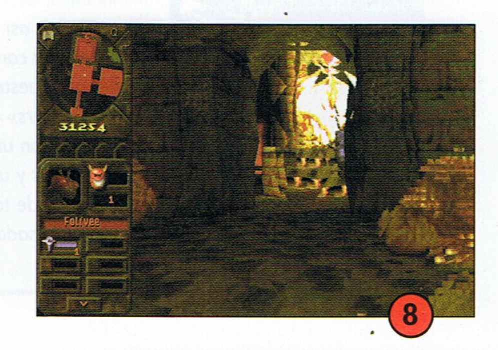

5


7

LA SÚPER

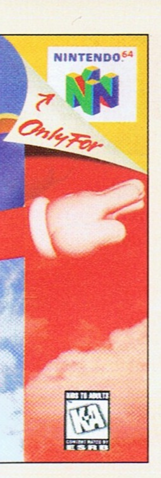


Una consola revolucionaria siempre necesita un juego emblemático que haga exhalar suspiros de admiración a los futuros compradores. Tratándose de Nintendo, el protagonista elegido no podía ser otro que el entrañable Mario. «Super Mario 64» no sólo sirvió para mostrar las virtudes y disimular los defectos de la potente


8



ESTRELLA





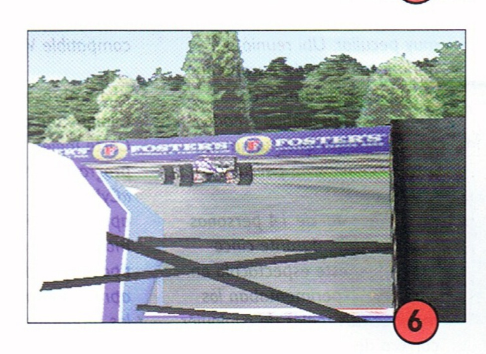


Nintendo 64 sino que, además, rescató de las garras del olvido al anquilosado subgénero de los arcades de plataformas. Nadar, volar, saltar, o escalar en un increíble mundo tridimensional sigue siendo tan natural para Mario como esquivar los traicioneros barriles de aquel entrañable «Donkey Kong».


2



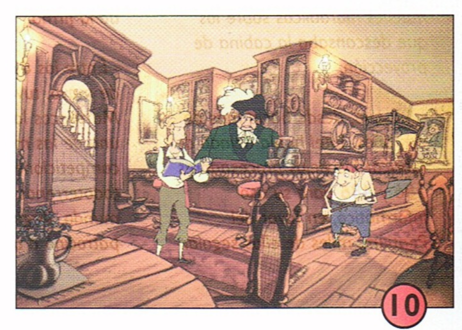
4



6



9


10

Ocho de los diez videojuegos que se han ganado a pulso el derecho a aparecer en El Cuadro de Honor del año 1.997, utilizan gráficos 3D basados en el mapeado de texturas. Todos ellos auguran un futuro dominado por las tarjetas aceleradoras 3D y la realidad virtual, llevada a su máxima expresión.

1.- Blade Runner.
Westwood Studios.
2.- Quake II.
Id Software.
3.- Super Mario 64.
Nintendo 64.
4.- Final Fantasy VII.
Sony PlayStation.
5.- MDK.
Shiny Entertainment.
6.- F1 Racing Simulation.
Ubi Soft.
7.- Jedi Knight.
LucasArts.
8.- Dungeon Keeper.
Bullfrog.
9.- Carmageddon.
SCI.
10.- The Curse of Monkey Island.
LucasArts.



Dicen los estudiosos de la Historia que, con el paso de los años, lo único que perdura en el recuerdo de las personas son las anécdotas. No hay, pues, mejor forma de cerrar un capítulo que recopilar en una sola página los hechos más curiosos del año en cuestión.

El anecdotario

- Una compañía, de nombre BML, comercializaba una alarma para PC que se ponía en marcha al apagar el ordenador. PC Protector era una tarjeta que se instalaba en un slot libre, y mediante un sensor de vibraciones detectaba el más ligero movimiento en la carcasa, activando una sirena de 100 decibelios, ideal para asustar al desprevenido ladrón.

- El juego de la compañía francesa Ubi Soft, «Pod», un arcade de coches futuristas, se presentó en París de una forma muy peculiar. Ubi reunió a periodistas de toda Europa en un gigantesco camión de animación cinemática creado por Thompson Entertainment, que mostraba una película de «Pod».
Hasta un total de 14 personas podían asistir, durante cinco minutos, a este espectáculo en el que se experimentaban los movimientos reales de cualquier carrera de «Pod», gracias a los muelles hidráulicos sobre los que descansaba la cabina de proyección.

- Aunque, desde hacía más de dos años, Intel había dejado de fabricar los viejos procesadores 386 y 486 para su uso informático, en favor del Pentium, miles de ellos seguían saliendo de sus fabricas. ¿Su destino? Terminales de punto de venta en los supermercados y controladores de distintos procesos industriales.

- «Floops», de Protozoa, fue la primera serie de dibujos animados que se podía disfrutar y ver en directo en Internet. «Floops» tenía como protagonista a un personaje en 3D totalmente animado cuyas aventuras se emitían dos veces por semana, visibles sólamente con ayuda del visualizador Cosmo Player o algún otro compatible VRML 2.0.

- La empresa de cosmética Clinique, en colaboración con El Corte Inglés, presentó un programa interactivo llamado «Cyberface». Con esta aplicación, divertida y de fácil manejo, se podía analizar el tipo de piel del usuario, aprender a maquillarse, elegir los productos correctos, y conocer las últimas novedades de la firma.

- Entre los días 26 de abril y 2 de mayo, tuvo lugar en Marruecos la "Cup 180 '97", una de las mayores competiciones amateurs de todoterrenos celebradas en el mundo. Virgin Interactive patrocinó a uno de los equipos españoles, "Equipo No Limits", compuesto por 12 personas. Dicho equipo contaba con dos coches Mercedes de competición, un Land Rover y una moto que, por supuesto, iban adornados con el nuevo logo de la distribuidora de soft.

- Aprender chino mandarín no representaba ningún problema con la aplicación «The Rosseta Stone Language Library Chinese Mandarin» de Fairfields Language. Tan sólo se necesitaba un 486 con 4 MB de memoria y una tarjeta de sonido para el reconocimiento de voz –así como unos cuantos años de paciente estudio– para aprender los más de 150 signos básicos y otros tantos complejos que incluye este dificilísimo idioma.

- MindDrive, de la compañía The Other 90%, se convirtió en el primer control para PC que permitía manejar el ordenador con la mente, en sustitución del ratón o el joystick. Se trataba de un pequeño dedal que se colocaba en el dedo índice, diseñado para analizar las ondas cerebrales que generan nuestras órdenes de movimiento del puntero, y transmitir ese patrón a través de un sensor al PC. Lo más increíble de todo es que, por lo visto, ¡funcionaba!

- Una historia hecha por y para amantes de los videojuegos.
- De los inicios de la informática a las grandes redes.
- De los primeros micros domésticos al juego on line.
- Casi dos décadas de ocio electrónico en las que distintas generaciones se han unido bajo una afición común: los videojuegos.
- Una revisión de los datos más importantes de una industria que ha revolucionado el mundo del entretenimiento, como nunca antes ocurrió.

Este suplemento se incluye conjunta e inseparablemente con la revista Micromanía.
Depósito Legal: M-15.436-1985